

Számítástechnikai magazin

KByte



BLADE RUNNER
VÉGRE SZÁRNYAL A FEJVADÁSZ!

TUROK

AZ N64 ÁSZ PC-N IS ÚT!

F22 ADF

A JÖVŐ ÉVEZRED VADÁSZGÉPE!

TOMB RAIDER II

LARA BABA VISSZATÉR!

CURSE OF MONKEY ISLAND

GUYBRUSH MÓKÁSABB MINT VALAHÁ!



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénygel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM JÁTÉKOK

	Fogy ár	Akciós ár
100 ARCADE ACTION	1999	
100 CLASSIC ACTION	1999	
100 FIGHTING ACTION	1999	
100 SPORTS ACTION	1999	
1602 PACIFIC AIR WAR GOLD/H	4999	
1944 ACROSS THE RHINE/H	4999	
20 GIANT GAMES COLLECTION	12999	
3D ULTRA PINBALL 3	9999	
7TH LEGION	5999	
7TH QUEST/H	11999	4999
ABE S OODYSEY	HVJ	
ABSOLUTE PINBALL	9999	6999
ABUSE	9999	6999
ACES COLLECTORS EDITION	11999	
ACTUA SICKER 2	9999	3999
ADVANCED CIVILIZATION	12999	
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	2999	
AGE OF EMPIRES	12999	
ARMAD LONGBOW 2	HVJ	
ARK I	HVJ	
AIRBORNE RANGER/H	1999	
AL UNSEER JR. ARCADE RACING	2999	1999
ALEX DAMPER PRO HOCKEY	3999	1999
ALIEN INCIDENT	7999	3999
ANIMAL	9999	3999
ARCADE AMERICA	3999	
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	
ARMORED FIST CLASSIC	4999	2999
ARMORED FIST 2	HVJ	
ASCENDANCY	4999	
ASSAULT RIGS	9999	4999
ASTEROX & ORBLIX	9999	
AWARD WINNERS 4	9999	
BACK TO BAGHDAD	9999	7999
BANZAI BUG	9999	7999
BATTLE ARENA TOSHIMEN	9999	
BATTLE BEAST	9999	7999
BATTLE CRUISER 3000AD	11999	
BENEATH A STEEL SKY/H	4999	
BEST 3D GAMES OF 95	2999	
BEST GAMES OF 95	2999	
BEST OF ARCADE GAMES	2999	
BEST OF WINDOWS GAMES	2999	
BIG RED RACING/H	3999	1999
BIOFORGE CLASSIC	4999	
BIRDS OF PREY/H	3999	1999
BLACK KNIGHT	7999	3999
BLACK & MAGIC	10999	
BLOOD OWEN LEGACY OF RAIN	11999	
BLOODNET	6999	3999
BLOODWING	9999	1999
BUG TOO	9999	7999
BULLETS 13	9999	7999
BUZZ ALDRIN RACE	4999	
CAESAR II	4999	
CANNON FODDER 2/H	9999	
CAPTAIN QUASAR	4999	3999
CAR & DRIVER	2999	1999
CARMAGEDDON SPLAT PACK	HVJ	
CENTRAL INTELLIGENCE	4999	1999
CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97	5999	3999
CHAOS CONTROL	7999	2099
CHAMAN	HVJ	
CHESSMASTER 5500	6999	4099
CHRONOMASTER	12999	8999
CITY OF LOST CHILDREN	4999	
CIVIL WAR/H	4999	
CIVILIZATION/H	4999	
CIVILIZATION 2/H	12999	7999
CLANDESTINE	11999	4999
COLONIZATION/H	4999	
COMMAND & CONQUER 3	9999	4099
COMMAND & CONQUER WINGS	7999	
COMMANDER BLOOD	9999	3999
COMPLETE OVERSIC SOCCER	9999	3999
CONQUEROR AD 1085	5999	
CONQUEST EARTH	11999	
COUNTER ACTION	11999	9999
CREATURE SHOCK/H	4999	2999
CRUISER NO REMORSE CLASSIC	4999	
CYBER NAGE	9999	4999
CYBER SPEED	9999	4999
CYBERIA	4999	
D1000	3999	1999
DARK EARTH	12999	
DARK FORCES/H	4999	
DARK LIGHT CONFLICT	11999	7999
DARKER	9999	1999
DAWN PATROL/H	4999	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	4999	
DAY OF TENTACLE/H	4999	
DAYTONA USA	9999	
DEADLINE / ARGENTUM	4999	2999
DEADLY GAMES	11999	2999
DEATH RALLY	4999	
DEATHMARK SHARERWARES	12999	
DESTRUCTION DERBY ARGENTUM/H	4999	
DESTRUCTION DERBY 2	11999	7999
MAGYAR LEIRASSAL		
DID 3 VIRTUAL WORLDS	4999	
DIE HARD TRILOGY	12999	9999
DIE	4999	
DISCOVERIES OF DEEP	6999	1999
DISNEY 5 CLASSIC VIDEO GAMES	HVJ	
DOOM 2	4999	
DR BRAIN LOST MIND	6999	3999
DRAGONART	10999	4999
DREAMS TO REALITY	11999	
DREAMWEAR	6999	1999
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999	
DUNE	4999	
DUNGEON KEEPER	11999	4999
DUET	7999	1999
EARTH SIEGE 2	9999	4999
EARTH SIEGE	6999	3999
EARTHWORM JIM/PITTALE-GAMEPAD	5999	
ECSTASY ARGENTUM/H	4999	
ECSTASY II	11999	9999
EP2000 EVOLUTION	11999	
MAGYAR LEIRASSAL		

	Fogy ár	Akciós ár
EP2000 TACTCOM	5999	
MAGYAR LEIRASSAL		
EIGHT BALL DELUXE	2999	
ERASER TURNABOUT	11999	6999
EVOLUTION - CIVILIZATION II DATA	4999	1999
EXTRACTORS	3999	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	1999
F117A	2999	
F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO/H	4999	
F15 STRIKE EAGLE II/H	4999	
F22 AIR DOMINANCE	11999	
MAGYAR LEIRASSAL		
F22 LIGHTNING II	9999	
FADE TO BLACK CLASSIC	9999	4999
FAST ATTACK	9999	
FEEDBACK FILES	11999	
FIFA 98	HVJ	
FLASHBACK/H	HVJ	
FLIGHT UNLIMITED/H	4999	1999
FOOTBALL GLORY/H	2999	1999
FOOTBALL LIMITED	3999	
FORK IN THE TALE	9999	3999
FORMULA 1 200X	12999	9999
FORMULA 1 GP/H	4999	
FORMULA 1 GP 2	4999	4999
MAGYAR LEIRASSAL		
FORMULA KARTS	11999	9999
FRANKENSTEIN	1999	
FUL T. THRIFFLE/H	4999	
FUN PACK 2	2999	
FUN PACK 3	2999	
FUN PACK	2999	
GABRIEL KNIGHT 2	4999	
GAME MANIA 1	9999	
GAME MANIA 2	9999	
GAME MANIA 3	9999	
GAME MANIA 4	9999	
GAME MANIA 5	9999	
GEAR HEADS	4999	
GENEWARS	11999	
GLORIANA	12999	
G NOME	7999	3999
GRAND PRIX MANAGER/H	4999	
GREEN PORTAL DIAMOND TOOLKIT	6999	3999
GT RACING	9999	4999
MAGYAR LEIRASSAL		
GUTS & GARTERS	9999	4999
MAGYAR LEIRASSAL		
HARDCORE 4X4	11999	
HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2	11999	7999
HELLSPICE	7999	2999
HELLFIRE ZONE	4999	3999
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP	HVJ	
HEROES OF THE 25TH	2999	1999
HI OCTANE	11999	1999
HOLIDAY ISLAND	11999	
HOKU / LEGEND OF KYRIANDIA	4999	
HUNTER HUNTED	9999	6999
I WAR	11999	
MAGYAR LEIRASSAL		
IMAZ ABRAMS	11999	8999
INCA COLLECTION	6999	2999
INCA	4999	2999
INCUBATION	9999	
INDEPENDENCE DAY	9999	3999
INDIANA JONES II/H	5999	
INDIANAPOLIS 500	2999	
INDYCAR RACING 2	9999	
INFERNO	9999	2999
INHERIT THE EARTH	4999	
INTERNATIONAL ATHLETICS/H	1999	
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	11999	
INTERNATIONAL SOCCER/H	1999	
INTERNATIONAL TENNIS/H	1999	
IRON ASSAULT	7999	3999
IRON HELIX	3999	
JACK THE RIPPER	3999	
JET FIGHTER/H	12999	4999
JIMMY WHITE SNOOKER/H	3999	1099
JOHNNY BAZOOKATONE/H	3999	1999
JOURNEYMAN PROJECT	3999	
KID S KIT 4-7	9999	
KID S KIT 8-12	9999	
KINGS QUEST VI	4999	
KINGS TABLE	2999	1999
LABYRINTH OF TIME	9999	4999
LANDS OF LORE 2	11999	4999
LAST EXPRESS	11999	4999
LAST RITES	7999	1999
LEGEND OF KYRIANDIA 2/H	4999	
LEGEND OF KYRIANDIA 3/H	4999	
LEGEND OF KYRIANDIA	2999	
LEGO ISLAND	9999	
LEISURE SUIT LARRY 2	9999	3999
LEMMINGS 3D ARGENTUM/H	4999	
LINKS 366/H	9999	1999
LOADSTAR	9999	4999
LODERUNNER	3999	
LOMAK	9999	7999
LOOPS OF MIDWINTER	5999	2999
LOST EDEN/H	4999	
LOTUS 2/H	1399	
LEGEND OF KYRIANDIA	4999	1999
MAGIC CARPET DATA	10999	3999
MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM	9999	
MANIAK SPORTS	3999	
MANIC KARTS	6999	2999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	
MEGA PACK 8	HVJ	
MEK	7999	
MEN IN BLACK 3	11999	4999
MEN IN BLACK	9999	
MICROCOSM	8999	4999
MONKEY ISLAND 1&2/H	4999	
MONSTER TRUCKS	11999	
MORTAL COIL	7999	3999
MORTAL KOMBAT 3	4999	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	HVJ	
MOTO RACER	6999	
MURPHY'S INSIDE	9999	
NASCAR 2	7999	1999
NASCAR + TRACK PACK	10999	
NASCAR TRACK PACK	3999	
NASCAR	4999	1999
NATO FIGHTERS	3999	
NAXI WARE/H	5999	1999
NBA LIVE 97	9999	6999
NBA LIVE 98	HVJ	
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999	
NEED FOR SPEED 2	12999	4999

	Fogy ár	Akciós ár
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999	
NHL 97	9999	6999
NHL 98	HVJ	
NIGEL MANSELL W. CHAMPION/H	1999	
NINE	11999	3999
NO RESPECT	9999	2999
NOCTURNALIS	5999	
NOMAD	2999	
NUCLEAR STRIKE	HVJ	
OFFENSIVE	7999	4999
OVERLORD/H	4999	
PANDORUM	9999	
PANDORA DIRECTIVE	11999	7999
PANZER DRAGON	11999	4999
PATRICIAN	6999	1999
PBA BOWLING	7999	3999
PERFECT WEAPON	12999	9999
PETE SAMPRAS ST TENNIS	11999	
PGA TOUR 97 CLASSIC	4999	
PHANTASMAGORIA II	6999	
PINBALL 2000/H	2999	1999
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999	
PIPE MANIA & VOLPED	1999	
PIRATES GOLD/H	4999	
PLAYER MANAGER 2	3999	
POLICE QUEST SWAT 2	HVJ	
POWER CORRUPTION & LIES	6999	2999
POWER DRIVE	6999	
POWER FL	9999	4999
PRIMAL RAGE	3999	
PRINT ARTIST	3999	
PRO PINBALL - THE WEB	7999	
PUSH OVER/H	1999	
PYROTECHNICA	8999	1999
Q & A	3999	2999
QUAKE MISSION PACK 2	5999	
QUEEN OF THE EYE	HVJ	
RAILROAD TYCOON DELUXE/H	4999	
RAMA	9999	1999
RAMPART	2999	
REBEL ASSAULT/H	4999	
REBEL ASSAULT 2	4999	
RED ALERT AFTERMATH	5999	
REDNECK RAMPAGE	11999	9999
RESIDENT EVIL	11999	
RETRIBUTION	3999	1999
RETURN FIRE	9999	4999
RIDDLE OF MASTER LU/H	9999	2999
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	5999	
RISE OF ROBOTS	7999	
RIVEN - MYST 2	11999	
ROAD RASH CLASSIC	11999	
ROAD WARRIORS	2999	1999
ROLAND GAROS FRENCH OPEN	11999	
ROLLING STONES VOOODO LONGUE	7999	3999
SAM & MAX HIT THE ROAD/H	4999	
SCARAB	7999	2999
SCORCHER	11999	3999
SCREAMER/H	4999	
SEA LEGENDS	9999	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999	
SENSIBLE GOLF	9999	
SENSIBLE SOCCER 2000	9999	3999
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999	
SHADOW WARRIOR	9999	
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999	
SHERLOCK H. LOST FILES/H	3999	1999
SHERLOCK H. ROSE TATTOO CLASSIC	4999	
SHIVERS	5999	3999
SHOCK WAVE ASSAULT	11999	3999
SHIRAK FOR QUAKE	6999	
SID MEYER'S GETTYSBURG	11999	
SILENT STEEL	4999	
SILENT THUNDER	9999	
SILVERLOAD	9999	1099
SIM CITY/H	4999	
SIM GOLF	11999	9999
SIM PACE	9999	7999
SLEEPWALKER/H	1999	
SMURFS	9999	
SONIC & KNUCKLES	11999	8999
SONIC 3D	9999	
SPACE HULK 2 CLASSIC	4999	
SPACE QUEST 4	6999	2999
SPEED HASTE	9999	
SPEEDSTER	9999	3999
SPELLCASTING PARTY PAK	7999	1999
SPYGLASS 1/H	9999	
SPYGLASS 2	9999	
STAR BALL	3999	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999	7999
STAR CRUSADER	6999	1999
STAR TREK FINAL UNITY	4999	
STAR TREK GENERATIONS	12999	
STARLORD	3999	
STEEL PANTHERS II	9999	7999
STORM	9999	
STREET FIGHTER 2/H	3999	
STRIPE	10999	
STRIKE COMMANDER	4999	
SUBWARR 2050 & SCENARIO	4999	
SUPER BUBBY	9999	7999
SUPER CARS INTERNATIONAL/H	7999	1999
SUPER KARTS	6999	1999
SUPER PUZZLE FIGHTER II	4999	
SUPER SKI PRO	6999	2999
SYNDICATE PLUS CLASSIC	4999	
SYNDICATE WARS	10999	2999
SYNDICATE	6999	
SYSTEM SHOCK	4999	
TAKU	HVJ	
TEN PIN ALEY	9999	3999
TERMINAL VELOCITY	3999	
TEST DRIVE 4	9999	
THEME HOSPITAL	4999	
THEME PARK CLASSIC	4999	
THEXOR	9999	3999
THIS MEANS WAR	9999	4999
THUNDER HAWK 2/H	3999	1999
TIE FIGHTER COLLECTOR CD/H	4999	
TIGERSHARK	11999	7999
TILT	4999	
TITLE COMMANDO CLASSIC	4999	
TIME GATE	5999	3999
MAGYAR LEIRASSAL		
TWITIN IN TUB	9999	
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	9999	7999
TOMBS RAIDER II	9999	4999
TOMBA CONSTRUCTION	9999	

	Fogy ár	Akciós ár
TOP 100 WINDOWS vol. III	1999	
TOP GUN/H	4999	
TOTAL ANNIHILATION	11999	
TOUCHÉ ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999	4999
TRACK ATTACK	7999	1999
TRANSPORT TYCOON	4999	
TUNELAND	9999	1999
TUNNEL BT	1999	2999

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

CD 32

JÁTEKOK

Fogy. ár	Akciós ár
ALFRED CHICKEN	2999 - 999 -
ALL TERRAIN RACER	1099 - 999 -
BATTLE TOADS	3099 - 999 -
BURBA AND STIX	4999 - 999 -
CHUCK ROCK II	2999 - 999 -
IT'S DEFINITION	2999 - 999 -
DEPCORE	2999 - 999 -
DISPOSABLE HERO	1099 - 999 -
FIELDS OF GLORY	5999 - 999 -
FIRE AND ICE	3999 - 999 -
FLY HARDER	2999 - 999 -
HUMANS	1099 - 999 -
INTER KARATE 4	1999 - 999 -
LITTL' DIVER	5999 - 999 -
LOTUS TURBO CHALL.	4999 - 999 -
MYTH	2999 - 999 -
NIGEL MANS WORLD CH.	4999 - 999 -
PINBALL FANTASIES	4999 - 999 -
PIRATES GOLD	4999 - 999 -
PREMIERE	3999 - 999 -
RISE OF ROBOTS	7999 - 999 -
SUPER LEGACY	4999 - 999 -
STRIKER	4999 - 999 -
SUBWAR 2050	5999 - 999 -
SUPER METHANE BROTHERS	2999 - 999 -
SUPER PUTTY	1999 - 999 -
SUPERPROG	2999 - 999 -
SURF WINNERS	1999 - 999 -
TOP GEAR 2	4999 - 999 -
ULTIMATE BODY BLOWS	5999 - 999 -
UNIVERSE	3999 - 999 -
ZOD	3999 - 999 -
ZOD 2	4999 - 999 -

AMIGA

JÁTEKOK

Fogy. ár	Akciós ár
BANANISH A1200	4999 - 999 -
BRAWN THE LION A1200	3999 - 999 -
DEMONS A1200	2999 - 999 -
GLOOM A1200	2999 - 999 -
KICK OFF 3 A1200	2999 - 999 -
KILLING GROUND A1200	6999 - 999 -
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999 - 999 -
PROF. JOY THEORETIC A800+	4999 - 999 -
NU'COMI SAMURAI A1200	3999 - 999 -
SEK AND DESTROY	3999 - 999 -
SENSIBLE GOLF	5999 - 999 -
SHADOW FIGHTER AGA	2999 - 999 -
SUPER SKIDMARKS	3999 - 999 -
SUPER TENNIS CHAMPS	3999 - 999 -
OUT TO LUNCH AGA	2999 - 999 -
XTREME RACING A1200	3999 - 999 -

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

Fogy. ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999 -
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	1099 -
PC JOY - ACTION PAD	4999 -
PC JOY - COMPETITION PRO	3999 -
PC JOY - EXPLORER PAD	5999 -
PC JOY - FX3000	10999 -
PC JOY - MAGNUM 6	9999 -
PC JOY - MASTER PAD	5999 -
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999 -
PC JOY - POWER PAD	2999 -
PC JOY - POWER PAD PRO	7999 -
PC JOY - SABRE	5999 -
PC JOY - SABRE PRO	6999 -
PC JOY - SPRINT PAD	4999 -
PC JOY - SWIFT PAD	4999 -
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999 -
PC JOY - TORNADO	3999 -
PC MOUSE - SPEEDHOUSE KÉK	3999 -
PC MOUSE - SPEEDHOUSE PIROS	3999 -
PC MOUSE - SPEEDHOUSE SÁRGA	3999 -
PC MOUSE - SPEEDHOUSE SZÖRKE	3999 -
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399 -
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999 -
PC THRUSTMASTER AGA GAME BOARD	6999 -

C64

LEMEZEK

Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599 -
-POPEYE 1.2.3	599 -
-POSTMAN PAT COLL.	599 -
-POSTMAN PAT 1.2.3	599 -
A KASTELY	999 -
ACTION FIGHTER	999 -
ALIEN 3	999 -
BAL	999 -
BURRAGO RALLY	999 -
BODM	999 -
CAPTAIN TIZI	999 -
CREATURES	999 -
CREATURES 2	999 -
DANGER ATTACK	999 -
DEE TALKS	999 -
DECKLE DRAGON 3	999 -
EMERGENCY WARE	999 -
EMPIRE STRIKES BACK	999 -
FILE COMMANDER	999 -
FACE OFF HOCKEY	999 -
FERRARI F1 CHALL.	999 -
FINAL FIGHT	999 -
FINAL FIGHTER II	999 -
FINAL FIGHTER III	999 -
FINAL FIGHTER IV	999 -
FINAL FIGHTER V	999 -
FINAL FIGHTER VI	999 -
FINAL FIGHTER VII	999 -
FINAL FIGHTER VIII	999 -
FINAL FIGHTER IX	999 -
FINAL FIGHTER X	999 -
FINAL FIGHTER XI	999 -
FINAL FIGHTER XII	999 -
FINAL FIGHTER XIII	999 -
FINAL FIGHTER XIV	999 -
FINAL FIGHTER XV	999 -
FINAL FIGHTER XVI	999 -
FINAL FIGHTER XVII	999 -
FINAL FIGHTER XVIII	999 -
FINAL FIGHTER XIX	999 -
FINAL FIGHTER XX	999 -
FINAL FIGHTER XXI	999 -
FINAL FIGHTER XXII	999 -
FINAL FIGHTER XXIII	999 -
FINAL FIGHTER XXIV	999 -
FINAL FIGHTER XXV	999 -
FINAL FIGHTER XXVI	999 -
FINAL FIGHTER XXVII	999 -
FINAL FIGHTER XXVIII	999 -
FINAL FIGHTER XXIX	999 -
FINAL FIGHTER XXX	999 -

C64

CARTRIDGE-OK

Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999 -
RESCUE 3	999 -
ITM	999 -
KAZETTÁK	
ACROBAT	999 -
ALIEN 3	999 -
ARMALYTE	999 -
BALANCE	999 -
BLUE BARON	999 -
CALIFORNIA GAMES	999 -
CHAMPIONSHIP WRESTL.	999 -
CONTINENTAL CIRCUS	999 -
CRACKDOWN	999 -
DELTA	999 -
DOUBLE DRAGON	999 -
FORGOTTEN WORLDS	999 -
GAMES WINTER EDITION	999 -
GEMINI WINGS	999 -
GO FOR GOLD	999 -
HEROES OF THE LANCE	999 -
HUNTERS MOON	999 -
LAST VS	999 -
LED STORM	999 -
MC DONALD LAMU	999 -
MICROPROSE SOCCER	999 -
MOONWALKER	999 -
MULTIMAX 5	999 -
MULTIMAX vol. I	999 -
MULTIMAX vol. IV	999 -
MYTH	999 -
NEIGHBOURS	999 -
NIGHTSHIFT	999 -
OUTRAN EUROPA	999 -
PUFFY 5 SAGA	999 -
Q10 TANK BUSTER	999 -
QUICK	999 -
RICK RABBIT 2	999 -
ROBOCOP	999 -
ROSLAND	999 -
SILKWOOD	999 -
SKATIN USA	999 -
SOCCER DOUBLE 2	999 -
SOLD FLIGHT	999 -
ST DRAGON	999 -
STRIKER II	999 -
SUMMER CAMP	999 -
SUPER SCRAMBLER	999 -
SUPER SPACE INVADERS	999 -
SWIV	999 -
TETRIS ES KIRKUS	999 -
TIGER ROAD	999 -
TITANIC BLINKY	999 -
TURRICAN	999 -
WINTER GAMES	999 -

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ

A NYOLC ALAPFIGURA,

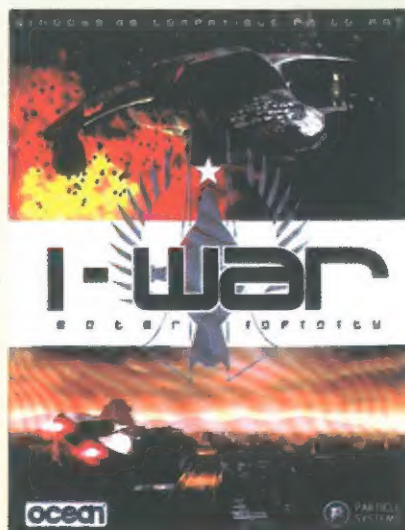
DARABONKÉNT MINDÖSSZE 199 FT-ÉRT!

Magyarosított játékok az 576 KByte-tól karácsonyra!



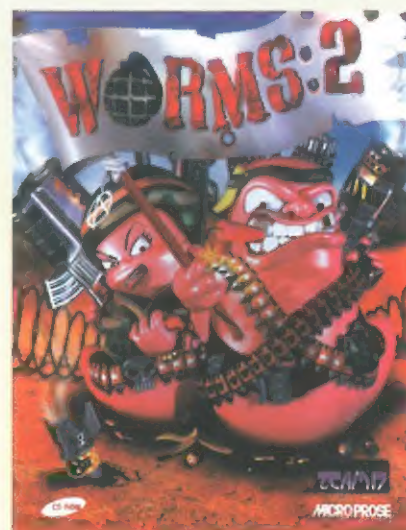
11.999,- 9.999,-

akciós szelvénnel



11.999,- 9.999,-

akciós szelvénnel



9.999,- 8.999,-

akciós szelvénnel

AKCIÓS SELVÉNY
Akciók áraknak csak az akció szelvénnel érvényesek!
Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

CURSE OF MONKEY ISLAND	6
EARTH 2140	8
NBA 98	9
FIGHTING FORCE	10
BLADE RUNNER	12
AGE OF EMPIRES	14
CHASM	16
SHADOW WARRIOR	17
TOMB RAIDER II.	18
GRAND THEFT AUTO	20
DREAMS TO REALITY	22
CM 2 SEASON 97/98	24
STONE REBELLION	25
TUROK: DINOSAUR HUNTER	26
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	28
NFS II SPECIAL EDITION	31
I-WAR	32
CONQUEST EARTH	34
MEN IN BLACK	36
TOURING CAR CHAMPIONSHIP	38
NUCLEAR STRIKE	40
HÍREK	4
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

AGE OF EMPIRES	14
BLADE RUNNER	12
CHASM	16
CM 2 SEASON 97/98	24
CONQUEST EARTH	34
CURSE OF MONKEY ISLAND	6
DREAMS TO REALITY	22
EARTH 2140	8
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	28
FIGHTING FORCE	10
GRAND THEFT AUTO	20
I-WAR	32
MEN IN BLACK	36
NBA 98	9
NFS II SPECIAL EDITION	31
NUCLEAR STRIKE	40
SHADOW WARRIOR	17
TOMB RAIDER II.	18
STONE REBELLION	25
TOURING CAR CHAMPIONSHIP	38
TUROK: DINOSAUR HUNTER	26

art

V I . É V O L Y A M , 1



Age of Empires

A Microsoft stratégiai játéka annyira el van találva, hogy komoly fenyegetést jelenthet a Civ II trónjára.

14. oldal

Need for Speed II Special Edition

Most meglátjuk, mennyit javult egy nagy név gyengécskére sikerült folytatása.

31. oldal



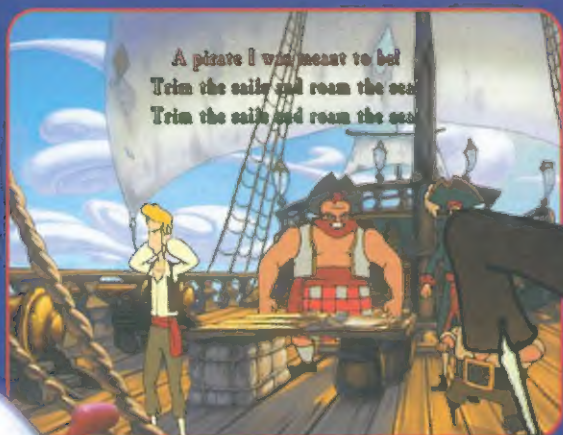
Tomb Raider II

A bögyös kis poligonbébi már megint itt portyázik. Kérdés, hogy sikerül-e felülmúlnia előző önmagát.

18. oldal



Kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/12-66-22)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Működési előkészítés: Kismaros Renáta Levélhívás: Recent Kft.
adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132
Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132



Curse of Monkey Island

Nem kizárt, hogy minden idők legmulatságosabb kalandjátéka került ki a Lucasarts boszorkány-konyhájából. Yikes!

6. oldal

Conquest Earth

Újabb real time stratégia a most már végeláthatatlan C&C-klónok sorában.

34. oldal

Blade Runner

Végre-valahára elkészült a 'Szárnyas fejvadász' régóta várt adaptációja.

12. oldal



AKTUÁLIS

"Hull a hó, fú a szél, Dimitrij Lénáról mesél..." -

énekli az alfa-béta- vagy valamilyen verzióról elnevezett együttes a rádióban. Az

időjárásjelentés valamelyes pontossággal bír, de nem Dimitrij mesél, és nem Lénáról, hanem az 576 KByte és - mostantól csakis és kizárólag - a PC-játékok mostanában igencsak pezsgő világáról. Teljesen PC-k lettünk! A továbbiakban talán majd eldől, hogy ez előre- vagy visszalépés-e régi önmagunkhoz képest - azt viszont biztos állíthatom, hogy a jövő évi számaink sem kizárólag Windows 95 alatt lesznek olvashatók, bár 3D gyorsítókártya támogatáson azért még gondolkozom. (Képzeltétek csak el, hogy milyen frankó lenne, ha mondjuk júliusi számunkkal februárban rukkoltunk elő...) Khm, kicsit elkalandoztak a gondolataim. Szóval ott tartottam, hogy a karácsonyi vásár idején azért nehéz a dalga az emberfiának, ha újságot óhajt összeállítani, mert egész egyszerűen megőrülnek a kiadók: annyi nagyszerű új játék jelenik meg, hogy az ember nem tudja, mit hagyjon ki és minek a kedvéért. (Nem

baj, ha kimaradt volna valami fontosabb anyag, akkor azt alkalmaztunk pótoljuk.) Egyébként karácsony alkalmából megkezdjük csodás magazinunk átforgatását: a legfontosabb előrelépés, hogy nem

Martin írja a Csevegőt, hanem egy szakképzett személy. Továbbá a Cinkelt Lapokban ezentúl nem kizárólag cheatek lesznek, hanem oda kerülnek a végigjátszások is. Folyt. köv. januárban.

A bevezető végére pedig jönnek

az ilyenkor aktuális jókívánságok: Eljen május elseje! Meg November 7! Egyébként meg KKÜ, BÜEK és BKV mindenkinek.

CoVboy

GRIM FANDANGO (Lucasarts/Virgin)

Még alig jelent meg a karácsonyi piac egyik legnagyobb siker-várományosának számító Curse of Monkey Island, a Lucasarts máris egy újabb csemege ígéretével szórakoztatja a grafikus kalandjátékok szerelmeseit. A Casablanca és egyéb film noir-alkotások hangulatát idéző Grim Fandango története Mexikóban játszódik, az egyik legnagyobb helyi ünnep, a Halottak Napja idején. A játékban Manny Calavera, a Halálügynökség szolgálatában álló utazó üzletkötő szerepét alakítjuk, aki kissé furcsa foglalkozást űz: emberkéket szed össze az Élők Földjéről, és magával viszi őket a Halál Földjére, ahol minden léleknek egy négy éves alvilági utazást kell tennie, mielőtt elfoglalná az örökkévalóságig tartó végső nyughelyét. Ez elég morbidan hangzik, különösen ha hozzátesszük azt is,



hogy a leendő hullajelölteket nem csak úgy kutyafuttában kell összegyűjteni: ki kell választani a megfelelő klienst, ami már csak azért is roppant érdekes szórakozás, mert természetesen a játék összes szereplője mint csontváz kel életre... A történet tehát érdekes kutyuléka lesz a horrornak, a mexikói folklórnak és az ősi azték mitológiának – mindez körülbelül a hatvanas évek idejébe helyezve. A játék-



nak egyébként az a Tim Schafer a producere, akinek a nevéhez már olyan örökzöld alkotások fűződnek, mint mondjuk a Day of the Tentacle vagy például a Full Throttle. A szerzők több mint 50 különböző szereplőt és körülbelül 90 teljes 3D-ben renderelt helyszínt ígérnek. A játék megjelenése előreláthatólag a jövő év első felére, azon belül is körülbelül tavaszra várható. (További részletekről esetleg megkérdezhetitek a Curse of Monkey Island egyik roppant "csendes" szereplőjét...)

GABRIEL KNIGHT 3 (Sierra)

Következő folytatásához érkezik nemsokára a Sierra Gabriel Knight-sorozata, ami elődjeihez hasonlóan a borzongásra vagyó kalandorok figyelmébe ajánlható. A játék a roppant biztató Blood of the Sacred, Blood of the Damned alcímet viseli, és egy kis európai falucskában játszódik, ahol olyan természetfeletti



események történnek, hogy még a Mulder&Scully duó is sikoltozva menekülne a környékről. A történet tulajdonképpen nyomozás, amelyben egy férfit (Gabrielt) vagy egy nőt (Grace) irányítva kell kibogoznunk egy zűrös ügy szálait. A harmadik főszereplő Sydney lesz, ami nemcsak egy okkult információkat tartalmazó adatházis, hanem egy analízis ketyere is, tehát fontos szerepe lesz abban, hogy a végére járjunk a felbukkanó zűlvilági dolgoknak. A szerzők az új részhez teljesen átdolgozták az előző kétben megismert engine-t, grafikai vonatkozásban elsősorban a 3D gyorsítókártyák kedvéért, nemkülönben azért, hogy egy tökéletesen virtuális világot teremthessenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy a játékban szereplő személyek mindegyike ténykedéseink függvényében ide-oda mozog a terepen, sőt, információkat cserélget egymással. Természetesen most sem hiányozhat a játékból a hihetetlen mennyiségű video sem, ami minden idők legtöbb CD-n megjelenő játékaé tette a két előző részt. A GK3 megjelenése előreláthatólag valamikor a nyár végén várható.

RIOT: MOBILE ARMOR (Monolith)

A Blood Plasma Pack befejezése után a Monolith gárdája gőzerővel gyártja új játékát, amelynek természetesen most is a Quake-örültek elsődleges célpontjai. Az "emberszimulátor" meghatározás most nem igazán lenne helytálló a stílusra, mert a szerzők úgy gondolták, hogy ha a konkurencia fantasy- és horrorshowt rendez a játékosoknak, akkor esetleg ők egy másik, már jól bevált környezetbe helyezik a történetet: a Riot főszereplői ugyanis az anime-filmekből illetve MechWarriorokból jól ismert hatalmas, páncélozott robotok ("bádögemberszimulátor"). Indításkor négy különböző "karakter" közül választhatunk majd, amelyeket menet közben nemcsak a szokásos új fegyverekkel, hanem különböző plusz felszerelésekkel is bővíthetünk. Az ellenfelekről annyit, hogy a szerzők legalább 20-30 különböző típusú szörnyet szándékoznak beépíteni a játékba. A játék az id Quake-engine-jének egyetlen számba jöhető versenytársára, a DirectEngine-re épül (ezzel készül egyébként az Unreal és a Prey is), ami 16 bites színmélységet és – mostanság már magától értetődően – 3D kártya-támogatás biztosít majd a Riotnak.



Hogy a játék mekkora kihívást jelent majd a Quake II-nek, talán a nyár közepére ki is derül.

MIG ALLEY (Rowan/Empire)

A Flying Corps szerzői új játékkal ismét a repülés történetének egy elfeledett korába viszik nemsokára a szimulátorok kedvelőit, nevezetesen az ötvenes évek elejére, a koreai háború időszakába. Az időpont már csak azért is érdekes, mert ennek a háborúnak légitáit mutatták meg a sugárhajtású repülőgépek vitathatatlan fölényét a hagyományos, légszavaros gépekkel szemben. A játék az 1950 tavaszán lezajlott ENSZ-offenzíva idején kezdődik, és természetesen mindkét oldalon beszálhatunk a küzdelembe, olyan repülőgépek botkormányát markolva, amelyek neve talán már csak katonai repülés fanatikusainak jelenthet valamit: F-86 Sabre, F-80 Shooting Star, F-84 Thunderjet, F-51 Mustang, F-82 Twin Mustang (két Mustang egybeépítve), stb. – és természetesen nem maradhat el a vörösöknél rendszerben álló MIG-15, JAK-9 és JAK-15 sem. A katonai térképek és a légi felderítés fotói alapján reprodukált terepen zajló küldetések során egyaránt repülhetünk szabad vadász-, kísérő- illetve vadászbombázó küldetéseket, amelyet a gép a Flying Corpshoz hasonlóan különböző előléptetésekkel és plecsnikkel díjaz – de ha minden igaz, lesz egy beépített küldetés szerkesztő is. A játék a modern gépek szimulátoraihoz képest már csak azért is érdekes lesz, mert ugyan a légszavarosok mellett sugárhajtású gépeken is repülünk, de az elsődleges fedélzeti fegyver még mindig a gépágyú: nem 50-100 km-re levő ellenfelekre lövöldözünk, hanem olyanokra, akik az orrunk előtt cikáznak. Lassacskán már elmaradhatatlanná válik minden szimulátorban a multiplayer opció és a 3D gyorsítók támogatása, melynek köszönhetően, egyszerre akár 40-50 gép is harcolhat a légtérben. Ügyes húzás volt a készítőktől, hogy egy igen ritka időszakot választottak témának, tehát ha hozzák azt a formát, amit a Flying Corpsban, mindenképpen értékes csemegevel gazdagodnak a gyűjtők. A játék megjelenését a nyár végére ígéri.



Ha már az előbb a Bloodnál tartottunk, akkor apróságainkat is kezdhethetjük vele, az Eidosnál ugyanis kitalálták, hogy filmet forgatnak belőle. A "szereposztás" egyelőre még titok.

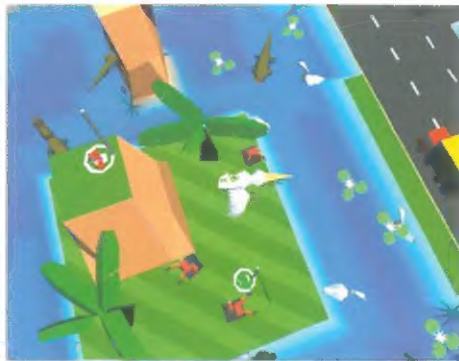
Csemege az AD&D-rajongóknak: az Interplay 4 CD-ből álló gyűjteményt jelentet meg a Forgotten Realms világában játszódó játékaiból. A 12 játék között olyan sikerek szerepelnek, mint pl. a Pool of Radiance.

A Microprose Spell of the Ancients címen egy új kiegészítőt dob piacra a Magic the Gatheringhez, amelyben 130 új varázslat, szörny és képesség várja, hogy a fantasy-rajongók bevéssék őket.

Az Eidos fájdalomtól megtört szívvel jelentette be, hogy különböző jogi hercehurcák miatt a fejlesztés alatt álló Forsaken: The Thrall of Chaos című játékuk címét Revenantra változtatták.

FROGGER (Hasbro)

Mielőtt még szó érne a ház elejét, részünk lesz egy kis akcióban is. Nem is akármilyenben, és ráadásul egy olyan cégtől, amelyik nem igazán ezen a téren szokott jeleskedni: a Hasbro a társasjátékok számítógépes adaptációinak koronázatlan királya. A Froggert nem hinném, hogy különösebben be kellene mutatni bárkinek is, hiszen egy ősrégi Ko-



nami-játékgépből elindulva már többször meghódította a világot, és hirtelen nem is tudnék olyan számítógéptípust mondani, amelyre ne írták volna át (én még vagy 15 évvel ezelőtt egy 3D kártya nélküli ZX-81-en játszottam vele először. Adva van ugyebár egy szerencsétlen levelibéka, akinek az a fixa ideája, hogy át akar menni az országút túloldalára vagy éppen a folyó túpartjára. Az országút meg tele van különböző sebességgel száguldozó autókcal, a folyó pedig el-elsüllyedő farönkökkel. Na, ennyi az alapötlet. A mostani PC-fel-



dolgozást ehhez képest elég rendesen feltüpirozták, hiszen kilenc világban (sivatag, barlang, stb.) negyven szinten kell a krecsót a veszélyes terep és az éhes ellenfelek között biztonságba vezetnünk. Osztott képernyőn akár négyszemélyes multibéka játékot is lehet nyomtatni, arról már nem is beszélve, hogy békáknak most már olyan speciális tulajdonságai is vannak, mint a hőkereső nyelv, a "hipervarty" és a szuper ugrás. A játékot alapvetően PlayStationre írták, így nem csoda, ha PC-n elkel majd némi 3D kártya is. Nagyon súlyos egy darab lesz, 9 és 99 között bárkinek ajánlható.

WIZARDRY VIII (Sir-Tech/Virgin)

A Wizardry-sorozat az Ultima mellett talán a leghosszabb (következés-képp a legrégebben futó) sorozat, ami csak számítógépes játékokban létezik: az első része idestova 17 éve jelent meg. A sorozat legújabb darabja a kor követelményeinek megfelelően 3D engine-t és teljesen új, csinos külsőt kapott. Talán nem árulok el újdonságot, hogy ez a rész is egy fantasy világban játszódó RPG/kalandjáték, amelyben egy hat, meghatározható tulajdonságú karakterből álló csapat bók-lászik ide-oda, és vidáman fejbe-csapkodja a rárontó szörnyeket. A játék érdekessége, hogy nemcsak többféleképpen kezdődhet, hanem többféle végki-fejlet is lehetséges. A legtöbb változás a harcrendszer megoldásában lesz: most már távolról is akár több oldalról is támadhatunk szörnyeket, és bár a harc tulajdonképpen körökre van osztva, úgy tűnik, mintha a küzdelem real time-ban zajlana. A karakterrendszer is új opcióval bővült ("személyiség"), és természetesen az elődökhöz képest egy rakásnyi új varázslattal és skillel fogunk találkozni. Kellemes lehetőség, hogy a hetedik részben (Crusader of Dark Savant) és a Wizardry Goldban felépített karaktereket át lehet importálni a játékba.



A játék előre láthatóan valamikor a jövő év első felében kerül a boltokba.



Elképzeltető, hogy a Lucasarts nem kizárólag a Star Wars-mizériából óhajtott megélni, ugyanis most hoztak ki egy új kiegészítőt spagetti-western-jükhöz. A címe Outlaws: A Handful Missions.

Az Origin Ultima Online c. játéka tulajdonképpen még béta-fázisban van, de már minden rekordot megdöntött az Interneten, amikor egyszerre 2850 játékos játszott ugyanabban a világban.

EASTERN FRONT (Talonsoft)

Ugyan a stratégiai, és azon belül a háborús játékok szívében csücskét képezik, a Talonsoft végeláthatatlan Battleground-sorozata (Ardenne, Gettysburg, Waterloo, stb. van még vagy tíz) sosem tartozott a kedvenceim közé. Köszönhettem ezt elsősorban az engine-jének, amelyből kifolyólag a játékok menü-rendszere szerintem enyhén túl volt bonyolítva, a mester-séges intelligencia inkább mesterséges unintelligenciának tűnt, arról az apróságról pedig már ne is beszéljünk, hogy a látvány sem volt valami csodálatos. Három év után ez a Talonsoft háza táján is feltűnhetett, mert az új, fantáziadús névre keresztelt Campaign-sorozatukhoz egy teljesen új engine-t kreáltak. Ez elsősorban a grafikai kivitelezésre nyomja rá a bélyegét, mert most már egész normálisan fest a dolog. Az igényesen megrajzolt csapatok és a terep most már tényleg 3D-ben látszanak, továbbá bár nem túl sokat változott, de célszerűbb lett a menürendszer is (az AI-ról majd akkor nyilatkozom, ha kipróbáltam). A legfontosabb újítás, hogy az eddigi támadás/mozgás/utánpótlás/stb.-lázisokra osztott köröket elfelejtették, és a különböző parancsokat egy akciópont-rendszerre cserélték (a la X-COM-ok). További újítás, hogy néhány video is színesíti a játékot. A Campaign-sorozat első darabja az Eastern Front, amely a II. világháború keleti frontján játszódik 1941-45 között, és a



hadjárat legnagyobb ütközeteit (Sztálingrád, Kurszk, stb.) játszhatjuk le újra, természetesen akár a Wehrmacht, akár a Vörös Hadsereg csapatait irányítva. Természetesen hálóban multiplayerben és a Neten keresztül is játszható a történet, továbbá mellékelni fognak hozzá egy küldetés szerkesztőt is.



hadjárat legnagyobb ütközeteit (Sztálingrád, Kurszk, stb.) játszhatjuk le újra, természetesen akár a Wehrmacht, akár a Vörös Hadsereg csapatait irányítva. Természetesen hálóban multiplayerben és a Neten keresztül is játszható a történet, továbbá mellékelni fognak hozzá egy küldetés szerkesztőt is.

JP3: LEGACY OF TIME (Red Orb)

Új részéhez érkezett egy rég elfeledett kalandjátéksorozat is (már amennyiben sorozatnak lehet titulálni két darabot). A Journeyman Project harmadik része a Legacy of Time alcímet viseli. A játékos feladata, hogy egy hosszas időutazás folyamán felfedezzen három, az idegenek által elpusztított földi civilizációt. A három helyszín (Atlantis, Eldorádó és Shangri La) három különböző időszakot elevenít fel, amelyben a játékos egy érdekes ruhanemű, a kaméleon öltözködési segítségével mászkálhat. Ez a ruhadarab teszi lehetővé, hogy más bőrébe bújjon, és a történet, a felszedett információk és a párbeszédok aszerint alakulhatnak, hogy éppen kit is személyesítünk meg. Nyilván egy közlekedési rendőr kevés sikerrel ténykedik majd Dzsingisz kán udvarában. Régi ismerősként üdvözölhetjük az előző két részből már ismert robotot, Art-hurt, aki nem más, mint egy két lábon járó online help. A játék grafikailag tulajdonképpen nem is emlékeztet négy évvel idősebb elődeire, hiszen teljesen 3D, renderelt helyszíneken zajlik. A hangok kivitelezésénél különös figyelmet fordítottak a sztereo hangkártyákban rejlő lehetőségekre: a térhatást azzal próbálták érzékeltetni, hogy ha például ordítást hallunk jobbról, hátat fordítva hirtelen a hang is át-megy a bal oldalra. A játékhoz több mint 22 órányi filmet forgattak, amit aztán – szerencsére – sikerült a vágószerkesztőben 35 percre redukálni. A játék előző két része nem ért el különösebben nagy kasszasikert, de meglehetősen, hogy a négy éves kemény fejlesztés után a trilógia újabb darabjának ez sikerülni fog – majd kiderül a jövő év első felében.



A tapasztalatokból okulva a 3D0 is kiterjeszti Internet stratégiáját: három új fejlesztésük (Meridian 59 Revelation, Renaissance és Might and Magic Online) is játszható lesz online-ban.

Úgy tűnik, hogy a Microprose végleg elhalászta a Kalistot az Electronic Arts orra elől, ugyanis hosszú távú kiadói szerződést írtak alá velük. Hát ahogy a Dark Earth-t elnézem, nem egy rossz befektetés...

Yikes! Gondolom ez a stílszerű bevezető egy játékhoz, amelynek elődei szállóigévé tették azt a szép anglus szócskát, ami egyébként ugyanazt jelenti magyarul is, mint amerikaiul. (Egyelőre ennyit a nyelvek rokonságáról.) Az idősebbek még emlékezhetnek rá (én ugyan nem – de az idősebbek talán még igen), hogy a '91-ben megjelent Secret of Monkey Island igazi mérföldkővet jelentett a kalandjátékok történetében, több szempontból is: ez volt a Lucasarts első igazán nagy PC-s (és akkor még Amigás) sikere; ez a játék volt az első, ami megmutatta a kalandjátékok jövőjét (akkor point-and-click adventure-nek hívták a stílust); ez a játék volt az első, ami igazi alternatívát jelentett a piacon akkor egyeduralkodóknak számító Sierra Questjel szemben; na és nem utolsósorban: ez a játék volt az első, amiről 11 oldalt írt egy magyar újságban holmi botcsinálta tollnok... (Azóta hallgatok érte.)

Mivel a harmadik rész egyben logikus folytatása is az előző kettő eseményének, továbbá most is felbukkan néhány régi ismerős, talán fel is idézhetnénk az előzményeket, egyben meg is ismerkedünk a szereplőkkel:

A bájosan dehlit történet főhőse Guybrush Threepwood, aki ifjonti bohóságának hirtelen fellángolásában úgy határoz, hogy otthagyja a polgári élet szürke hétköznapjait, és rettegő kalózá válik. Mivel a 14. számú Fekete Szakáll Tengeri Rabló Szakmunkásképző ez évi kontingense teltett, a kalózügyi tanulmányokat kénytelen autodidakta módon elsajátítani. Ezek lefolytatására a legalkalmasabb hely ter-

széri átkeresztelkednie mondjuk John Smithre, de aztán elhessegeti magát a gondolatot.) Néhány rendkívül illuminált kalóztól több rumról, grogról és egyéb testet-lelket melegengető alko-

Aljaj! Hamarosan pofon érkezik az első vágányra: Elaine-nek megint nem tetszik valami



nában "sikeres marketing-konceptlő" néven fut. Egy száznak is száz a vége: 100, valamint a vidám történet végül azzal zárul, hogy némi kitérők után a két szerelmes szív végül is egymásra talál, LeChuck szellemkalóz elfoglalja az őt megillető helyet a túlvilágon, nagy tűzijáték és happy end – ami alig másfél évig tart, és a második részben (Monkey Island 2: LeChuck Revenge) már jön is az unhappy begin. (Ez egy új filmes műszo.) Guybrush a Scabb Islanden bókáltszik a Nagy Durranás néven közismert kincsre, közben szokásos balfogásai egyikeként segédke-

zik LeChuck egykori első tisztjének, Largo LeGrande-nak egykori főnöke fel-támasztásában. LeChuck tehát visszatér, és megint megpróbálja asszonyajástást lecsapni a ke-zükörről. Hatalmas voodoo-ámkutatás veszi kezde-

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Tartalomhoz a forma: a rettenthetetlen tengeri hős és új vízi járműve



mészetesen az ádáz tengeri harcosok Mekkája, a Karib-tenger, azon belül is a Melée Island, mely tulajdonképpen hemzseg a kalózsoktól, katazoktól és egyéb vegyes népségektől. A szigetre érkezvén ugyan meglepetten tapasztalja, hogy a szigetlakók inkább illenek egy zárt intézmény falai közé, mint mondjuk egy romantikus kalandregény lapjaira, mindenesetre eltökélten megindul a kalózá válás rögös útján. Az első jelentősebb probléma, amivel szembekerül, az a tulajdon neve: a szigeten egy árva lélek nem tudja nemhogy megjegyezni, de kiejteni sem. (Ekkor elgondolkodik, hogy nem lenne-e cél-

holótláról szóló népdal mellett értesül, hogy mit kell megtanulnia a leendő kalóznak. Így tehát különböző díls, leginkább Rejtő Jenő tollára illő kalandok során nekiáll begyűjteni azokat a pólókat, amelyek felirata is bizonyítja, hogy párvialdiban legyőzte a Kardmestert, megtalálta a Sziget Kincsét... Ahogy így kalózkodik (bocsánat – ha még egy ilyen szót kitalállok, frankón megmondom magam a Grétsy

Lachnak), megismerkedik a sziget kormányzójával, Elaine Marley-vel, aki a szó szoros és átvitt értelmében is meglehetősen kardos menyecske. Kapcsolata a hölgygel ugyan meglehetősen hullámzó lesz, de természetesen – lévén a történet egyetlen nőnemű szereplője – szerelemben esik vele (továbbá több alkalommal nagy magasságból le-). A hölgy nem túl kesztyűs kezére több pályázó is akad. Ezek közül a legvérmesebb LeChuck, az örök-zombi/stb. kalóz, aki ugyan már alkalmasint távozott az élők sorából, de valami adminisztratív hiba folytán nem került át a túlvilágra. Ebből kifolyólag Guybrushnak egy csomó baja lesz vele. (Közben rövid fejszámolást végeztünk, és kiderült, hogy van még egy női főszereplője a játéknak, nevezetesen Voodoo Lady, a nap-barnított vajdás asszony, aki különböző elmes jótanácsokkal segíti Guybrush – bocs, én is a Melée Islandon vakációztam – kalóztanulmányait.) Jaj, majdnem kihagytam az egyik legfontosabb/legdőlárasabb/legbármilyenpénzreheesebb (Laci bácsi, csapjon a kezemre!) szereplőt, aki a szimpla Stan névre hallgat. Ő a helyi (hajó)kereskedő, és a keze ügyébe eső mozdítható dolgokat gátlástalanul eladja az arra járóknak, tekintet nélkül azok állapotára, illetve tulajdonviszonyára (ebben mondjuk nagy tanácsomnak tartom). Üzletpolitikáját régebben "rászázás"-ként definiálták – mosta-

Ahoy! Ahogy a horgászok is mondják: vízbe a csontikkal!



Ideális a környezet egy jó kis
hollywoodi kalózmusicalhoz

A pirate I was meant to be!
Trim the sails and roam the sea!
Trim the sails and roam the sea!



tét, amelyben ismét kulcsszerepet kap a cég... ízé, a vajákos asszony, nemkülönben Wally, az elfuse-
rált térképész, akivel együtt raboskodunk LeChuck
börtönében. Hosszas kalamajka után természetesen
ismét sikerül meglógni Elaine-nel a kalóztól, de a
végső (?) leszámolás még várat magára...

... és itt kezdődik a harmadik rész, ahol az intro-
ban Guybrush kapitány egy igazi kalózhöz méltón is-
mét a nyílt tenger hullámai hasítja. Szomorúan vé-
si be a hajónaplóba, hogy se legénysége, se navigá-
ciós eszköze, az élelmiszerkészlete meglehetősen

csirkét. (A csirke az fontos: a játékban MINDEN tell
lesz csirkével.) Meg egy nagy hordó groget. Miután
vágja össze tárgya észrevétlen elűzött mellette,
melankólikus hangulatot ágyúörgés zavarja meg,
amint a dödzsem beúszik Monkey Island kikötőjébe.
(Itt a rajzfilmek hagyományait követve sajnos kény-
telenek vagyunk végignézni a stábilistát, ha nem
akarunk lemaradni az intro további részeiről.) A ki-
kötőben néhány ismerősbe futunk: plos sarokban
LeChuck szellemkalóz és párszáz csontvázból álló
csapata egy hatalmas hadigálya fedélzetén - két
sarokban Elaine Marley, kormányzó és vadmacska,
a parti erődben. A mérközös egyelőre döntetlenre
áll, pedig az ostromhoz LeChuck egyaránt beveti ne-
héztűzsergét és ékesszólását, pl.:

- Gyere velem, és a botlak királynőjévé teszlek!

- Nem lehet. Tegnap este mostam
haját.

A tiz- és szópárba ha-
sonlóan emelkedett stí-
lusban zajlik, amíg a
lányka igen büdös és
kellemetlen szre-
melynek titulálja
a szellemkalózt,
és mollesleg
kibökli, hogy az
egyetlen ember
a Föld kerekén,
akit valaha is sze-
retett, egy Guy-
brush Threepwood nevű
figura. Ettől hősiünk
annyira elérékenyül, hogy
majdnem lefordul a do-
dzsem fedélzetéről.

Egy pillanatra
márva vi-

korfátózott - ráadá-
sul itt van az óceán
kellős közepén. Kü-
lön ugyan nem tér
ki rá, de meglehető-
sen különös az a
jármű is, amelynek
"fedélzetén" jelen-
leg "kapitány". A
Nagy Dorránás kuta-
tása halvégzetűre
sikeredett, és már
csak az élteti, hogy
megtalálja Elaine-t.
Talán erőt meríthet-
ne, ha partot érne
és találna némi ví-
zet. Némi gyümöl-
csöt. Kevéske ba-
nánt. Esetleg egy

csirkét. (A csirke az fontos: a játékban MINDEN tell
lesz csirkével.) Meg egy nagy hordó groget. Miután
vágja össze tárgya észrevétlen elűzött mellette,
melankólikus hangulatot ágyúörgés zavarja meg,
amint a dödzsem beúszik Monkey Island kikötőjébe.
(Itt a rajzfilmek hagyományait követve sajnos kény-
telenek vagyunk végignézni a stábilistát, ha nem
akarunk lemaradni az intro további részeiről.) A ki-
kötőben néhány ismerősbe futunk: plos sarokban
LeChuck szellemkalóz és párszáz csontvázból álló
csapata egy hatalmas hadigálya fedélzetén - két
sarokban Elaine Marley, kormányzó és vadmacska,
a parti erődben. A mérközös egyelőre döntetlenre
áll, pedig az ostromhoz LeChuck egyaránt beveti ne-
héztűzsergét és ékesszólását, pl.:

A lobogtató egység (ajtsd:
gumikacska) akcióban



munkáim mondjuk egy kicsit meglátszik a legújabb
Disney-filmek hatása, mindenesetre elég egyedül és
a tartalomhoz (főképpen a hűhó sikerült terem-
tenük. Szinte már magától értetődik, hogy a sze-
replők szinkronizáltak, de az F1 billentyűvel leír-
ható menüben a save/load/hangover-opciók mellett
bekapcsolhatjuk a szöveges megjelenítést is. A fel-
hatalmálói interface klasszikus Lucasarts, vagyis
egyszerűbb már nem is lehetne, de azért van pár
hosszafutóvalom a bal clickre bejövő akciómenühöz
(még hogy "akciómenü"):

- a kőz rendszerint a tárgy felvételét (tárgymű-
jobb click), de egyes esetekben egy tárgy elmozdítá-
sát vagy használatát is jelenti (erre a játék során
nem árt majd figyelni!);
- a halálfejet vizsgálunk meg valamit;
- a papagáj pedig rendszerint beszélgetés, de
majd használható évszór-ivásra vagy valaminek az
elfújására is.

A párbeszédok az első két részhez ha-
sonlóan zajlanak, vagyis ha valakivel el-
más csevelebe hocsátkozunk, akkor kapunk
vagy hat-hét mondatot, amiből az utolsó rend-
szerint a csevegés befejezése. Mondanom sem
kell, hogy érdemes az összes témát kimeríteni,
egynémi azért, mert a beszélgetőpartnerek rend-
szerint valami információval szolgálnak - másrészt
meg azért, mert a szerzők szemlétemást az anyju-
kat is eladnák egy poén kedvéért...

Nagyon tetszik a játékban, hogy a látszat ellenére
tulajdonképpen lineáris és logikus is (nem úgy
mint mondjuk a Discworld, mert attól a faim tud-

"Atyaisten! Az Ördögcsirke!"
Szőkeszakáll azonban mindjárt
palacsintástűt ránt...



tam mászni!); amíg egy bizonyos kulcsfon-
tosságú tárgyat meg nem szerzentük, nem
is járhatunk tovább - ha viszont mindent
megvizsgálunk, mindenivel beszélünk,
előbb-utóbb rá lehet jönni egy probléma
megoldására. A játékot két nehézségi fo-
kozatban lehet indítani, a másodikban több
a megoldandó feladat, de ugyanaz a sor-
rend. Ha menet közben nem adom el a bil-
lentyűzetemet, akkor a Clicket Lapokban
talán lesz némi segítség a megoldáshoz,
bár a legjobb lenne egy könyvet írni róla -
az lenne a megfelelő terjedelmű ennyi
országos poén ismeretlethez.

Ha, át is térhetünk a játék értékelésére:
Kedves egybegyűlteik! A Curse of Monkey
Island egy akkora ékelen nagy öklárség,
hogy ha nem nézitek meg, akkor életetek tán nem is
lesz teljes. Igaz ugyan, hogy némileg hosszadalmas
végigkémerni rajta, de azt garantálom, hogy ad-
díg felhőtlen vídamságban lesz mindezek, mert a já-
ték minden egyes helyszíne a marhaságotnak vala-
mi oly hatalmas tárháza, hogy az már szinte elké-
pesztő. Ha valakinek mégsem tetszene, azt
már csak azzal tudom vigasztalni,
hogy a közszolgálati és ke-
reskedelmi szférának hamar-
san új végeláthatatlan szappa-
noperákat tűnnek műsorukra. Poszt mindenkinek.

GoVboy

curse of
monkey island

Kiadja:
Virgin

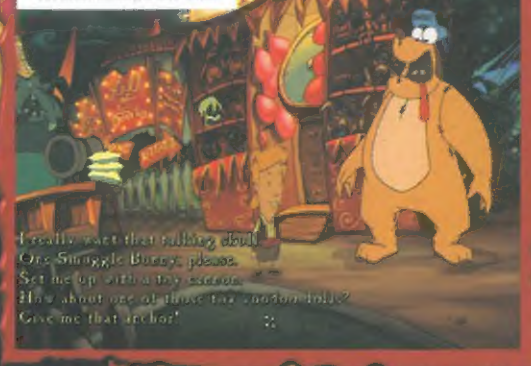
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 4XCD, SVGA, WIN95

/ Tessék megnézni az értékelőt:
az mindent elmond a játékról
X Mikor lesz már negyedik rész?!

95%

Dinghy Dog™ szerzője a XVI.
századi karibi stílusú időzi



I really want that sailing ship!
One Sailing Ship, please.
Set me up with a tiny screen.
How about one of those tiny wooden hills?
Give me that anchor!

Minha mindezt már láttam volna a Command & Conquer-ben: ez volt az első benyomásom a most ismertetésre kerülő Earth 2140-ről, s ez az érzés a további játékkal eltöltött idő során csak megerősödött bennem. A véleményemet egyfelől fel lehet fogni elmarasztalásként, minthogy eredeti ötlet nincs sok a játékban, másrészt viszont dicsőítő szavaknak is, hiszen a nem túlságosan közismert TopWare nevű cég mondhatni a nagy példaképpel azonos színvonalat ütött meg. A játék egyébként a német nyelvű területeken már kb. fél éve megjelent, s csak az angol változatra kellett mostanáig várni – viszont jó hír a magyar vásárlóknak, hogy idehaza a CD-hez magyar nyelvű kézikönyvet mellékelnek.

A helyszín a Föld, a nem is olyan távoli 2140-es esztendőben. Ahogy már megannyi sci-fi író megjósolta, az önpusztító emberiség "sikeresen" elérte, hogy a Föld energiakihasználása csaknem teljesen kimerüljön, s ez a helyzet természetesen ismét csak újabb háborúkat szít. Ekkor már csupán két nagyhatalom van talpon: az amerikai kontinenst, Nyugat-Európát és Észak-Afrikát magába tömörítő Egyesült Civil Államok (UCS), és

megkezdődött: a győztes fél az lesz, akinek sikerül megkaparintania az utolsó energiaforrásokat...

A játékban az első dolgunk az, hogy kiválasszuk, melyik fél csapatát kívánjuk irányítani. Választásunktól függ, hogy a Föld mely részén (azaz milyen környezetben, pl. sivatagban vagy

is magunknak kell megoldanunk egy külön erre szakosodott járművel.) Az építkezésekhez viszont mindenképp energiára van szükségünk, tehát az első teendőnk mindig az erőmű felépítése lesz.

Ha már van fegyvergyárunk, a haditermelésnek már csak a pénzünk szab határt. Erdemes kutatóközpontokat is létesíteni, hiszen

ít a légi járműveire, átrepül az enyéim fölött, és nyilván a "markába röhög", hogy védtelenül hagytam a bázisomat. Napóleoni képességeinket maximálisan igénybe veszi a játék, főleg ha már több hadszíntéren folynak a csaták. Hogy azonban ne váljon túl kaotikus az egész, a programozók gondoskodtak számunkra három virtuális tábornokról! Szerencsére így nem kell egyszerre százfelé figyelnünk: három nagyobb csapatot is kijelölhetünk, melyeknek csupán annyit kell "mondanunk", hogy támadjanak, vagy védekezzenek. Amúgy a mesterséges intelligenciával csupán két apróbb gondom van: amikor például meg akarok kezdeni egy építkezést, a katonáim igazán elfáradhatnak maguktól is a helyszínről, valamint ami még

kellemetlenebb: partraszállásnál az üres hajókat miért nekem kell odébb vinnem ahhoz, hogy a többiek is odaérjenek a partszakaszhoz. Ha ilyenkor ráadásul me-

leg fogadtatásban van részünk, tetemes veszteségeket szenvedhetünk.

Ennyi kedvcsinálónak azt hiszem elég is. Az irányításról direkt nem szóltunk, hiszen minden megtalálható a kézikönyvben, meg amúgy is: aki már játszott a Com-

FÖLDRESZÁLLT ANGYALOK!

EARTH 2140

Ha már elhelyeztük a bázist, jöhet az építkezés



Az ellenség kutatóközpontja már az utolsókat rúgja



mér-sékelt övi (millióben) indulunk csatába, és hogy milyen fegyverek állnak majd a rendelkezésünkre – mert természetesen a két félnek eltérő a haditechnikája. Miután döntöttünk, három nehézségi fokozat közül válogathatunk, majd a megjelenő térképen rákattinthatunk a konkrét helyszínre. Kezdetben még alig van ellenfél, nyugodtan építhetjük a létesítményeinket. Először – ismerős módon – csupán egy nagy kocsis irányítunk, erről ala-

ezek segítségével egyre komolyabb harc-

eszközök válnak előállíthatóvá: páncélozott járművek, mehek, gyors motorok és még ami kell.

A csaták célja minden küldetésben más és más. Eleinte például csak meghatározott számú és típusú létesítményt kell felépítenünk, aztán az ellenség bázisát kell elfoglalnunk, mialatt pedig a miénket meg kell vé-

"Szívélyes" rakétaváltás a partraszállásnál



Ádáz küzdelem – de a túlerő mindent elsöpör



mand&Conquer-rel, az két pillanat alatt bele fog jönni. A grafika kitűnő (a 640x480-as felbontáson kívül 800x600-ban is játszhatunk), a robbanások például krátereket hagynak a földben, sőt még a láncfalpnyomok is meg látszanak a homokban. Van hálózati játék is, ebben maximum hatan vehetnek részt.

V.Z.

earth 2140

Kiadja: Interplay

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Igényes grafika • átlátható irányítás
X Csak egy C&C-klón

83%

az Eurázsiai Dinasztia (ED), amelyhez Kelet-Európa és Ázsia területei tartoznak. S hogy mi van Ausztráliával, meg Afrika déli részeivel? Sajnos ezek a földrészek a háborúk áldozataul estek: oly mértékben szennyezetté váltak, hogy emberi életre többé nem alkalmasak. (Szegény zuluakat evakuálni kellett.) Államformáját tekintve a UCS sztochasztokrácia (a véletlennek uralma), a polgárai lusták és nemtörődömök. Ezzel szemben az eurázsiai kormány diktatórikus, magától értetődően a háborút is ők provokálták. Az ED egyik főléletmes fegyvere, hogy immár androidokat (az embereké jóval ellenállóbb, és emberi intelligenciával rendelkező lényeket) is képesek gyártani. A háború te-

pozhatjuk meg, hol kívánjuk a bázisunk épületét felhúzni. Ha ez megvan, akkor lehet építeni a különböző gyárat, erőműveket, bányákat. Talán mondanom sem kell, hogy mindezek nagyra sok pénzbe kerülnek, de természetesen a pénzszerzésre is van mód. A kicsinyített térképünkön színessel jelölve láthatjuk a nyersanyaglelőhelyeket, tehát ha azokon a helyeken bányákat létesítünk, és a kibányászott anyagokat az ún. finomítóinkban feldolgozzuk, akkor jutunk pénzhez. (A bányák és a finomítók között még a szállítást

denünk (de olyan is van, hogy a mi bázisunk már eleve el van foglalva, s ezért egy adott létszámú hadtesttel kell a sokszoros túlerő gyenge pontját kipróbálnunk). Az ellenség nem szűkölködik sütnivalóban: például megindítok egy hatalmas offenzívát, s már majdnem célban vagyok, amikor egyszer csak azt látom, hogy ellenfelem felpakolja a csapata-

ERŐNYEL

FIGHTING FORCE

Éppen egy gyéren megvilágított parkon akartam átsétálni, amikor egyszer csak odalépett mellém egy szakadt csöves és egy felgyirt fejű hűstörvény. Tudtam, hogy ezekkel nem lehet szót érteni, így hát az állalam olyannyira gyűlölt erőszakhoz kellett folyamodnom. Egyetlen rúgással leterítettem a kopasz, majd ugyanazzal a lendülettel visszakézből osztottam ki a hajóktalant, s a két kemény fickó abban a minutumban fájdalomtól eltorzult arccal rogyott össze. Ez ha hiszitek, ha nem, így volt! Na jó, igaz, csak a számítót-

sikat pedig térdem rúgtam a hasammal. Mennyivel könnyebb a PC-ak mellett hűsködni. Elég ha csak betöltjük a Fighting Force-et, és máris mi lehetünk New York

00:01-et mutat az óra, de még mindig nem történt semmi. Az utcákon ünnepele hűmpölyög a tömeg, és semmi jele sincs a világ végének. SEMMI SEM TÖRTÉNT! Dr Zenget irírtalozó duk fogja el: ez nem lehet, itt valami hiba van a képen! – gondolja. De "szerecsére" ezzel a lehetetlen esethez is számolt: nincs más hátra, beindul a "B" törv. Zeng imár arról van meggyőződve, hogy ezek szerint nyilván az ő feladata lesz, hogy kijavítsa a hibát, s elhozza az Apokalipszist. Számára ez nem is jelenthet különösebb gondot, hiszen kisebb arzenál biológiai fegyver van a birtokában, egy egész hadseregnyi katonát sikerült összehoznia, s mellesleg rengeteg összeköttetése van az alvilággal – azaz csak egyet csettint, és nyomban városok kerülnek lángba.

Zeng azonban egy dologgal nem számolt! Snapper, a doki egyik laboratóriumi asszisztense meglegei ezt az új fordulatot és segítségül hívja barátait. Négy különböző harcosból csupán erre az egy alkalomra összeáll a Fighting Force – most már jöhet a végtele!

HARD ARCADE

A Core Design úgy lünek nem csak a Tomb Raider 2 fejlesztésével töltötte az idejét, hiszen a Fighting Force kétségtelenül egy elsőrangú játék a bunyos kategóriában. Az "öregebb" játékosoknak az akció menete már bizonyára ismerős, ami nem csupán a



Két játékos modban
hűseink egymást segítik

gépem monitorán, de hát ezt magatok is kitalálhattátok, hiszen ha ugyanezt mondjuk a Józsefvárosban próbáltam volna meg előadni sötétedés után, a történet egészen más fordulatot vett volna. Tudjátok, mint ahogy az egyik Woody Allen filmben: "az egyiket öklön vágtam az orrommal, a má-

szóntéval fog eljónni. Olyannyira biztos volt a dolgában, hogy még a korábbi alkalomozottait (akik "véletlenül" mindnyájan valamilyen katonai szervezetnél teljesítettek szolgálatot) is sikerült meggyőznie, és ezután segítettek neki felkészülni a végső napra. Zeng doki megszállott örülté vált ebben állítólag nem kis része volt annak is, hogy saját magán és a családtagjain próbálta ki azokat a színtetikus drogokat, amelyeken titokban – a kormány megbízásából – kísérletezett. Mint a történelem összes többi megalomániás holdkóros, ő is azt gondolta magáról, hogy ő a kiválasztott, ő a személy, aki a Föld megmentésére hivatott. Ám mit tesz Isten: eljön az a bizonyos 2000. esztendő, január elseje van, ma



A szuper mozdulattal egyszerre
több ellenfél is elintézhető

véletlen müve. A Core az alapkonceptió kidolgozásakor a Streets of Rage-nek akart egy 30-be áttüztetett negyedik részt csinálni, ám a Sega – arra hivatkozva, hogy más terveik vannak a címmel – ezt visszautasította.

A lényeg tehát a következő: New York városában járunk, ahol mindenfelől szedett-vedett bandák támadnak ránk. Akhez, hogy az egyes helyszínekről tovább tudjunk jutni, ezek mindegyikét mind egy szálig el kell agyabugyalnunk. Láthattunk ugyan már korábban is ehhez hasonló dolgot, csak hogy korántsem ilyen csodálatos 3D környezetben. Igaz, a játéktérmi Die Hard Arcade már szintén 3D-ben zajlott, de ott az irányítás még mindig 2D-sikban maradt. Namármost: képzeljünk magunk elé egy Tomb Raider-grafikájú terepet, azon remek animációval futó/verekedő ellenfeleket, a karakterünknek teljes 3D mo-



Fa testapóval kezeltém
Miséry szem körüli ráncait



először a színpadok szűk, majd néhány ütés után betörnek az ablakok, végül az autó elomi darabjaira hullik szét – meglekacatokat persze az ellenség képébe hajgálhatunk. A kőlés automatákat szintén szétverhetjük, a tartalmukat pedig ném energizaként hűpíphetjük fel. A teljes mozgásszabadságot amúgy úgy kell érteni, hogy nem kötelező a "jobb oldalt a gómesz, baloldalt a főhős" tétlítés, hanem a

lítés gombját lenyomva bármikor bármelyre eliszkolhatunk, és tetszőleges irányba háttérből, az előtőről, oldalról, egy szóval bármerről támadhatunk. A kamera mindig automatán úgy követi a hőst, hogy lehetőleg az ellenfél is képen legyen, s ne érhesse meglepetés, mi ezen a nézetén csak némi eltávolítással változtathatunk. A terep tehát akár a Tomb Raiderben, viszont míg Lara Croftnak maximum két három ellenféllel kellett megküzdenie, a Fighting Force hőseinek gyakran négyen-ötven támadnak. Jól öltözött, öt tényleg testőrök, mindenre kapható zsoldosok, fillérekért felbérlelhető pun-
kók – mind csak arra várnak, hogy megízlelhessék a vérünket.

BANZAJ

Egyedül vagy kettőn játszva összesen négy karakter közül választhatunk. Mace Daniels egy hidegvérű bérgyilkosné, aki akár a Nikita főszerepét is eljátszhatta volna. Hawk Maser ugyanaz a típus, csak férfi kiadásban. Ben (Smasher) Jackson a csapat "izomagya" (mert persze ilyen is kell). Végül a sort a 17 éves tinédzser "Kislány", Alana McKendrick zárja, aki valaha Zeng kísérője nyula volt, s ezért akar most rajta bosszút állni. Természetesen mindegyik karakternek más a stílusa, mások a mozgatai. Hogy az ütés és a rúgás gombjára milyen mozgulat jön elő, azt nagyban befolyásolja az ellenfél távolsága, illetve pozíciója. Külön említésre méltó az ún. szuper mozgulat, amit ha sikerül előcsatnunk, egy hang és némi fénylejt is jelez: ez nagyon hatásos, de sajnos az emberünk energiáját is fogyasztja. Ha ezzel a mozgulattal egyszerre több figurát is kiosztunk, a gép külön értékeli. Azonban még a mozgulatoknál is jobbák a különböző fegyverek: a banditák kezéből, az autók csomagtartóiból gyakran lövegyverek, sőt néha rakétavetők is előkerülnek. A rakéták különösen nagy pusztítást végeznek: ezek használatával egyszerűen lyukak üthetünk a kapukba, az autót pedig egyetlen lövéssel egy kiégett vázzá varázsolhatjuk. Továbbá találhatunk még késeket, vascsöveket is, de a huligánok által szétszórt üvegeket is széttörhetjük ellenségeink koponyáján. A jámadarak persze gyakran védekeznek – ha

viszont egy falatnál, azt ottan tudhatjuk, hogy kiskorok a vár a csapásunk nyomán.

A legbiztonságosabb módszer, ha egyelőre tában futunk, és lendületből támadunk – minél kevesebbszer biztosítva támadófeleletet az ellenségnek. Minden nagyobb pályarész után majd egy főellenféllel kell megküzdenünk, ezek persze sokkal erősebbek mint a többiek. Külön ajánlom figyelmetekbe, hogy az ütések után a földön elterülő testet még tovább lehet rugdosni.



A dagadek megtanulja, hogyan kell bánni a holgyekkel

gásszabadságot, majd ehhez adjunk hozzá azt a mennyiségű ütést, speciális mozgulatot és combót, amennyit a Dn



Egy darab totalkáros auto rendel

Hard Arcade-ben láttunk – végeredményként a Fighting Force-ot kapjuk meg. A játék elképesztően realisztikus helyszíneken zajlik: az utcákon a háttérben civil autók húznak el, zajlik az élet. Például ha Bronxban nem vigyázunk, könnyen elgázolhat minket egy autó, ami a zsaruk elől menekül. És ami a csúcs: szinte az összes kezünk ügyébe akadó tárgyat használhatjuk egyrészt vagy fegyverként, vagy ha mást nem tehetünk velük, megrongálhatjuk őket – ez utóbbit a gép a pályák végeztével külön pontozza. Átkozottul jópofa, amikor például szétverünk egy kocsit. Főszór csak beleng a kasznit és megszóla a riasztó (amire persze – csakúgy mint az



Ha nincs keznel bazooka, meg a rombolás pusztá kézzel is

gy tá nem bészük el, megakadályozhatjuk, hogy ellenfelünk újra feltámaszkodjon.

Küldetésünket az utcán kezdjük, majd miután Zeng megszökik a toronyházából, keresztül üldözhetjük őt New Yorkon (a melóról ne felejtjük el bedobni a pénzt – bár lehet bíbelni is), hogy végül megküzdhessünk vele a laboratóriumában. Amellett, hogy különböző helyekről gyakran kerülnek elő elsősegély csomagok, valamint a pun-
kok zsíját is elfogyaszthatjuk, a nagyobb részek után szerencsére van lehetőség állásmentésre is, az eredményes játékkal pedig még continue-t is gyűjthetünk – szóval a nehézség és a szavatosság teljesen korrekt. Az útvonal néhol elágazik, ezért a teljes játék megtekintéséhez többször is végig kell rajta mennünk. A látvány és az ehhez tartozó tökéletes hanghatások zseniálisak – az egész játékkal csupán ugyanaz volt a problémám, mint a régi nagy nevekkel: ahogy közeledünk a végkifejlet felé, egyre kevesebb a helyszín, viszont egyre szívósabbak és egyre egyformábbak az ellenfelek, azaz a kevesebből akartak többet csinálni, minek hatására a játék túlzottan egyhangúvá válik.

V.Z.

ALANNA
Eidos
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
Z E N E B O N A

P100, 16MB RAM, 2xCD, 516A, WIN95

84%

HALLGATNI NEM ÉRTETNI

1982. Megjelenik a Blade Runner filmváltozata, ami hazánkban Szárnyas fejvadász címen fut. Elég "gyenge" egy alkotás: ismerek olyanokat, akik az első héten négyszer látták. Két-ség kívül kultuszfilm-gyanús alkotás kerül ki Ridley Scott keze alól. A főszereplő például Harrison Ford, a nyolcvanas évek csillaghőse. Nem kevesen a filmzenét tartalmazó magnószalagot hallgatták rojtosra – Vangelis már akkor is sokkal kedvence volt, méltóság a zene lényeg-zseniális, azóta is sokszor fel-felcsendül. Persze Vangelistől, Harrison Fordtól még nem lesz

nen. A filmszerű minőséget megkapták: a Westwood az első tárgyalások után elkészítette a film elején lévő részt a fekete városról, a köd-nyekből kicsapódó tüzekről, gigantikus fényű-ságokról. Ez volt a kezdet. Az összes többi hely-szín is maximálisan hasonlít a filmbelihez (a képek hasonlít, olyan mint az eredeti!). Az egész han-cúr nem volt olcsó mulatság a Westwoodnak: az 50 millió licenccij mellett egész ellőpöl a 10 millió fejlesztési költség. A történet vis-sza nagyban eltér az eredetitől: a Westwood úgy be-vette, hogy megalkot egy teljesen nem-lineáris, minden újrajátszásnál új eseményt "megíró" programot. A helyszínek jórészt ugyanazok ma-

gas-más történet, az sok-sok megváltoztatás a játékkal. Aki nem vág bele még egyszer – mi-után néhány óra alatt végigvisz egy történetet – az inkább válasszon egy lineáris, ha 10 óra is-tékídőt igény a klasszikus kalandjáték.

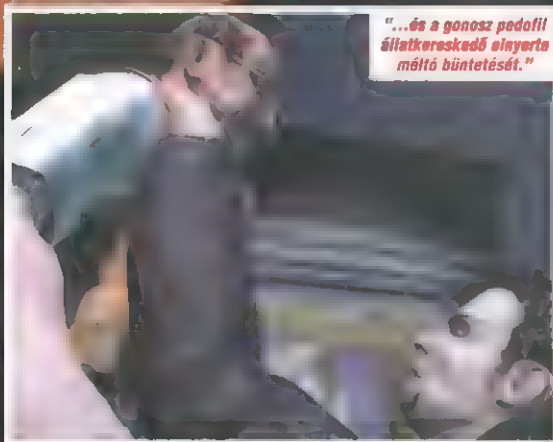
A játék grafikai megoldásáról szó-lunk később. A játék napjaink nem szivárogtak ki információk, a Westwood nagy titokban tartotta, volt mit. A gyönyörű helyszíneken állandóan változó időben számlált fény, füst egy egyéb effektek, mindez 3Dfx kártya nélkül. A szereplők teljesen 3D-sek, és borzasztó élethűek. Ők nem textúrák techni-kával készültek, mindegyikük sok-sok poligon-ból van felépítve, s az eredmény felelmes

összesség csak megnézni a képeket!). Külön kuri-um amikor álmegyünk egy másik helyszínré: akkor a kamera követi hősünket, a háttér válto-zik, de a helyszínek lényegszereplők nem mint a mozi előre felvett részei jelennek meg, hanem a program külön számolja ki őket, s ráhelyezi a "mozi-háttérre" – így ha futva megyünk át, akkor az animáció alatt lényegesen futunk, ha szépen átgyalogolunk, miközben egy esemény ember-ján szembe velünk, akkor ezt látjuk az animáció alatt is. Ez persze némi számolást igényel, így a P100 nagyon a minimum, és a 2 Mb videó me-móriát is jó komolyan venni. A program kifeje-zetten hálás, ha van 32 MB RAM. A zenék és a

BLADE RUNNER

egy filmről kultuszfilm. Márpedig ennből az lett, hogy egy hitelesítő utat. A film szereplőit a játékban is meg lehet látni, és a játékban is meg lehet látni a film szereplőit.

...és a gonosz pedofil állatkereskedő elnyerte méltó büntetését."



Japán krikzkrakszokkal te-leit hirdetőablak, neonok, fény, állandó villódzás, a ső-tétbe metsző hideg-tehér re-flektorok mindenhova bekuk-kanló szemek. Gözölgés, las-san forgó ventilátorok tompa sercegése, hatalmas gyárké-ményekből felcsapó lúzgomo-lyagok – de ez kevesen lát-ják (tényleg magasan van). Állandó halk kopogás, amit az ember akkor is hall, ha nem esik. A savas eső min-den élet felemészti. Esernyők, vágott szemű árusok locsogá-sa, a magashan elhúzó repülő autók és állandó sötétség. A napot csak felidézni lehet, pedig nemrég sütött még – igaz az előző évezredben volt

Itál, tények, lányok, ragyogás. Etre mindig szükség lesz – még a 21. században is



Volt némi huzavona az adaptáció körül. A Blade Runner-teami görcsösen ragaszkodott a film-szerű minőséghez és a történethez – a kezdet

egy egész új történetbe csöppen bele. Azt mindenki döntse el maga, megéri-e ne-mi a Blade Runner 4 CD-je. Aki nem zavar, hogy ugyanazokon a helyszí-neken játszódik egy elviekben

hangok egy modern filmszín-házban megállnak a he-lyükön. A zenei aláfestés természetesen a szoká-sos Vangelis, a han-gok pedig tökélete-sen illeszkednek és alkalmazkodnak a helyszínek-hez.

BLADE RUNNER

A program közelítőleg ugyanaz, mint amit meg akarunk nézni, fel akarunk venni, vagy akivel beszélni akarunk, arra kell kattintani (a kurzor az aktív helyeken zöld lesz). A tárgyakat csak gyűjteni lehet, használni nem. A jobb egérgombbal lehet elidőzni a fekvőre. A fekvőre kattintva bejelentkezik az információs adatbázis. Fent a következő gombok találhatóak: gombok adatbankja, személyek adatbankja, összetett információk adatbank, válogatás az adatbankok között, vissza a játékba. Az adat-

bankjátékok közé. Csak értem kell lenni a játékban, felirat az a saját név.

A játék végén a Nexus 6 Blade Runner történetéről, annak néhány szóról a harmadik világháború után a Tyrell társaság vezetésével biorebotok kerültek kifejlesztésre, azzal a céllal, hogy új otthont építsenek az emberiségnek egy másik bolygón. Miután a bolygók átalakítása megtörtént, a biorebotok nem volt több szükségük kiirtásukat törvény írta elő, és speciális "szárnyas fejvadászok" vadásztak a megmaradt pél-

tereken. A Nexus 6 a Nexus 6 gyorsító kezébe, száltsuk meg a körér pincért, majd kövessük a konyhába. Szívesen meglepnie, am a szemesben egy rendszámra lelünk. Menjünk a rendőrségre, töltsük fel az adatbankot, majd az ESPER-en analízáljuk a CD képeit. Kinagyíthatjuk az egyik követő arcát, valamint a kocsi rendszámát, ami egyezik a kukában találttal. Kérdezzük ki a tave-

ban Diment az analízis eredményéről, majd menjünk haza, nyugovóra (egy kis lövedékes után). Ejszaka egy gyilkosság történik a Nexus 6 kifejlesztője, a Tyrell társaság épületében. Menjünk oda, beszéljünk az őrtől, s menjünk fel a lifttel. Kutassuk át az előszoba és az antigravitációs szoba padlóját: a szitakötő fülbevaló, a Kingston könyvka szállító edény, a kulcs nyakörve mind mind lámpa lehet. A rendőrségen analízáljuk az őrtől kapott fotót, a nagysunk a részlet közében lévő detektorra és a fülbevalójára. A térképen új helyszín, az Animm sor. Itt találjuk a szitakötő ékszer árust, egy fegyverke-

Emlékeztetek erre az utcára a filmből? Tessék csak



átkutatni az ágyat. A piros ruhás ember is egy központi figura – keresd a Shoni bár és a DNA sor környékén. Early Q – a piros ruhás hárja, ahol a táncosnőnek is szitakötő a fülbevalója. Az Early Q-val szemben lakik az egyik nem túl barátságos kolléga. Akiknek gondot okoz az őrlás patkány a csatornában, azok fussanak el előle jobbra a peremen, majd lövjenek. A játék végén egy hajótűvet kéne beszerezni? Egy helyszínnel állhat egy a roncsok között.

És hogy miért is lett kultuszfilm? A kérdésektől. Amiket a néző tesz fel magának a 2 órás mozifilm vagy néhány órás játék után. Amolyan rejtett gondolatok, érzések kavalkádja. A teremtésről, arról, hogy játszhat-e az ember Istent, s saját kreálmányai felett vajon szabadon rendelkez-e, ha azoknak is van lelük. És akárhányszor megnézed a filmet, vagy csak eszedbe jut, mindig felteszel magadnak néhány kérdést. Egészen addig, amíg a Blade Runner utópiája nem kerül közelíthető közelségbe, míg nem válik valósággá, és valamikor azaz válik: ha nem is 2019-ben, és

Ah! Már megint a kínaiak! 2019-ben amerikai nyelved lesz L.A.-ben kínai helyett

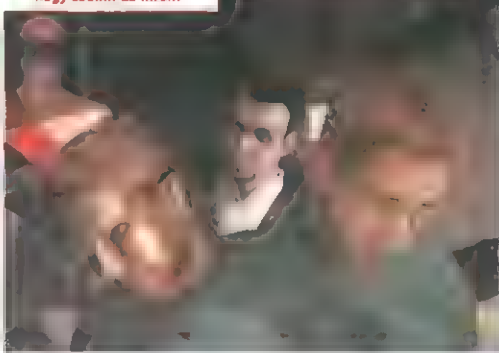


dányokra. Legnagyobb feladat a Nexus 6 család felkutatása és megsemmisítése volt: ok intelligenciájukat és "agyműködésüket" lokintva nagyon közel voltak az emberekhez – tapasztalat útján már értelem is kialakultak bennük. Fizikailag természetesen messze meghaladták az ember teljesítményességét. A játékban egy ilyen fejvadászt alakítunk: Ray McCoyt.

A történet állatgyilkossággal kezdődik. Az állatok gyakorlatilag kihaltak a bolygóról a háború után, s a megmaradt példányoknak nincs értéke van. Ray McCoy első ügye egy állatkereskedésben elkövetett mészárás kinyomozása. A helyszínen beszélgetünk a rendőrrel, vegyük fel a keresztszót a darabot, vizsgáljuk meg a fűzőlécapon a festékmárkárányokat. Dönt faggassuk ki a tulaját, akinek egy beosztottja van, a kis Lucy. A földről gyűjtjük össze a fűtényküvelveket, a kamerából kérjük el a CD lemezt. Nézzük meg Lucy asztalát, vegyük fel a játékkutyát és a cukorkát. Lucy egy régi ismerős ajánlotta a kereske-

reskedőt, ami ez a következő fegyverünk a maszkodik. A fegyverkereskedőtől hasznos kutyát szerezhet be, mellyel beállíthatjuk milyen adatokat akarunk majd feltölteni a rendőrségi adatbázisba (jobb gomb). Itt keressük meg, miután a fűtényküvet és elmondjuk, vegyük fel a két fotót a földről (lehet vinni őket az ESPER-be). Kövessük. Ennek majdnem tragédiája lesz a vége – de rendőrsünk előbb puffantja le a kutyát. Új helyszín: a DNA sor. Itt találjuk Murajt, aki a Nexus 6 kifejlesztésében és életkor beállításaiban dolgozott. Mielőtt felrobban, lövjük le a bilincsét, és fussunk ki. Az emeleten található az Ikrék szobája, ahol gyanús üzenet és egy még gyanúsabb levél található az állatkereskedőtől. Nem messze van Chew, akitől megtudjuk Sebastian, egy másik bio-robot fejlesztő címet. Chew azele mellett halra. Sebastian háttetején a ruhás és Clavis, állatgyilkosok kezébe futunk. Itt, a 2. Cd végén már igencsak szétszaladnak a szálak. nagyon különbözőnek az esemé-

Két egy egy testben. Még jó, hogy zseni az Ikrék!



nem teljesen így, de egyszer valaki nagyon hasonlít a Ray McCoyra, Tyrellre, vagy Clavisre. Vagy már most is?

Koronczai Gáspár

bankok kezelése igen egyszerű. Az Opt gombbal lehet az egyes menübe létni, ahol a következő gombok fogadnak: hangzó állítás, segítség a kezeléshez, mentés, töltés, kilépés. A hangzó állításnál választhatjuk meg Ray stílusát az udvarlástól az arrogánsig, illetve a ?-vel szabadon választható állíthatjuk. A "designer cut"-at a rendezői változatot kapcsolhatjuk be. A játék egyik lényeges helyszíne a rendőrség, ahol a 3. emeleten lehet gyűjteni, valamint fel és letölteni adatokat a központi adatbázisba, valamint itt van az egyik ESPER. A 3. emeleten van a labor, ahol a feltöltött anyagokat vizsgáljuk meg s hasznos információkhoz juthatunk itt. A másik ESPER gép az otthonunkban van. Aki látta a filmet, az talán emlékszik erre a fényképezőgépre, mellyel ki lehet menteni a fényképek egyes részleteit. A játékban szerepe lesz, tessék türellemmel használni. Blade Runner az a kalandjáték, melyet ugyan vegyünk, de nem tartom túl szerencsés ötletnek az "én" játékom végigjátszásának ismertetését. Miután minden játék más, más a történet egy kicsit, más egyes szereplők személyisége, változik, hogy ki Nexus 6 és ki nem, így nem sokan tudnak használni az "én" játékom leírását. Inkább egy helyszín-specifikus ismeretöt tartok, a helyszínek és a tárgyak (annyira) nem változnak. A játék különben sem túl nehéz, inkább sűrű az interaktív filmek, mint a ka-



blade runner

Könyv: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PIUO, 16MB RAM, 4XCD, WIN95

✓ Dobbenetes effektek 3Dx nélkül
• játékonként új generáció történet

1. és 2. Cd végén már igencsak szétszaladnak a szálak. nagyon különbözőnek az esemé-

mek játékonként, részben ezért, részben a hely-

hiány miatt ma-

sai a távirat-

stílus: a meto-

szobából könyv-

a menekvés, de

ne tetteitük jól

84%

A CIV2 TRÓNJARA LESELKEDVE!

Nyáron még csak a betét próbálgattuk, és reménykedtünk, hogy a Microsoftnál sikerül betartani a határidőket. Aztán eltelt vagy négy hónap és egyre jobban vágytunk utána. Most pedig végre elkészült. Kezemben tartom a dobozt, mely várhatóan az egész világon átvirrasztott éjszakákat okoz felélnének és gyerekek egyaránt. A program készítői elég egyszerűen fogalmazták meg céljukat: a legjobb stratégiai játékokat akarták elkészíteni, ami ma a piacon elérhető. S mivel biztosra akartak menni, első lépésként leigazolták Bruce Selleyt, a MicroProse egyik aszt. Ezt követte egy jó egy éves fejlesztés és tesztelés. Az eredmény egy tökéletes Warcraft – Civilization keverék, amely minden szem-

többiek pedig fegyvert fogtak, hogy megvédjék a dolgozókat és új területeket ismerjenek meg, idegen népeket igáznak le. Dolgozókból egy fajta van, aki a rá osztott feladatnak megfelelően alakul lavagóvá vagy akár oroszlanvá-dáásszá (ezt a mester-séget persze csak nagyobb csoportokban érdemes üzni), míg a katonák teljes mértékben specializáló-

is hasznos, hogy ha egy embert elküldünk fát vágni, akkor az addig nem hagyja abba, amíg talál a közelben mozgatható fadarabot. A katonák szintén képesek valamennyire önállóan működni, hiszen azonnal megtámadják a szemük elé kerülő ellenséges alakokat (érdekes, hogy például a két nép semleges viszonyban van egymással, harcosaink csak a katonákat támadják meg, a munká-

csak a fejlődés későbbi szakaszában válik nélkülözhetetlenné. Addig viszont a többi nyersanyagot helyettesíthetjük vele. Ezzel viszont óvatosan bándunk, hiszen a program ilyenkor aranyunkat egy az egyben eszereli kajára, fára vagy kőre. A fa és a kő beszerzése teljesen egyértelmű, csak meg kell keresnünk a közeli erdőt, kőlejtőket. Az étel már henyolultabb, hiszen egészen eltérő forrásokból juthatunk hozzá. A vadászat, halászat és a bogrók gyűjtögetése csak egy ideig működik, hiszen a lelőhelyek kiapadnak, a földművelés viszont stabil forrás lehet, csak legyen

AGE of EMPIRES

Népemnek muszáj szorgosnak lennie – különben felövetek mindent...



tak, azaz akif egyszer kiképeztünk alabárdosnak, abból soha többé nem lesz jóvas vitéz. Feladatunk sok apró színtől áll, s mindegyiken konkrét célokat kell elérnünk. A legtöbb színt az egész fejlődést elől megkezdjük, de a feladatok megsemmi válik unalmassá, hiszen minden pályán más utat kell találnunk a győzelemhez. A játék ideje folyamatosan telik, az emberek jönnek-mennek a képernyőn, s bizony kapkodnunk kell a fejünket, ha azt akarjuk, hogy soha ne tétlenkedjenek. A végső sikerhez még az egyszerűbb szinteken is gyors és persze helyes döntésekre lesz szükségünk. Munkánkat egyszerűsíti egy kicsit, hogy embereink csoportjait megszámozzuk, és később a megfelelő szám lenyomásával azonnal ők kerülnek a kép közepére. Az

sokat nem). A játékban bármilyen típusú megkezdéséhez a negyféle alapanyag valamelyikére lesz szükségünk. Kaja kell például új telepések felneveléséhez, és a katonák kiképzéséhez, fa és kő pedig az építkezéshez és a hajógyártáshoz. Az arany



Ebbe a csónk kikötőbe már csak világítótorony hiányzik, és utána akár el is nevezhetjük Pharosznak

A Vörös Hadsereg útja jelen esetben nem üllőre, hanem a Valhallába vezet



előleg fánk mindig újabb farmot építeni (mert a farmok is kimerülnek egy idő után). Természetesen legfőbb problémánk az arannyal lesz: hiszen azt nem minden pályán fogunk csak úgy találni. Ilyenkor kereskedelmi hajóutakat kell létrehozunk, melyen kereskedünk fűkövet vagy kaját szállítanak, és aranyat hoznak cserebe. A kupott arany mennyisége csak a hajóút hosszától függ. Amikor csapatunk egy kicsit megerősödik, kezdetünk épít-

kell megdolgozunk). Amikor egy technológiai szinten eljutunk a maximumra, az egész várost tovább kell fejlesztenünk. Ilyenkor a falu központját kell kibővítenünk, s amikor ez elkészül, az egész falu egy fejlettebb korba lép (az elavult épületeket modernebb formák váltják fel, a választéklistán pedig új elemek jelennek meg). A játékban követendő stratégiánkat erősen meghatározza, hogy melyik népet választjuk. Történelmi ismereteinknek megfelelően a 12 óra egy mindegyikének más az erős és gyenge oldala, és persze a lehetséges épületek, katonák, valamint a felfedezhető ismeretek is különbö-

A gép játékát öt nehézségi szinttel szabályozhatjuk és már a közepes fokozattal elég sok bajunk

A vaskorban azért már komolyabb viadatokra is sor kerül



kezni, terjeszkedni. Eleinte csak házakat, magtárakat, katonai barakkokat építhetünk fel, de ahogy fejlődünk, úgy szélesedik ez a választék is. Az új épületek egy része

hasznos. A pontok a történelmi egyedülálló ötlettel kedveskedtek a szerzők: a CD-n megtaláljuk a gép stratégiáját és a szabályokat meghatározó adatállományok részletes

segével, ha valaki beleássa magát, teljesen saját igényeire szabhatja a mesterséges intelligencia minden döntését.

A játékban a véletlen állásokon túl több, mint 40 komoly és négy hadjárat vár ránk. Ha pedig ez sem elég, saját pályákat, hadjáratokat tervezhetünk, a könyvelő sebbek pedig csak a program web-lapjáról kell időnként letölteniük az újdonságokat.

Lokális hálózaton vagy az Interneten keresztül (Internet Gaming Zone oldalán várhatóan még találunk magunknak új ellenfeleket) maximum egyolcan játszhatunk egymás ellen. Érdekes, hogy a játékosok által irányított népek csapatokba tömörülhetnek, és egymást segíthetik a gép vagy a többiek ellen. Ilyen szövetséget menet közben is kialakíthatunk, ehhez azonban először békét kell kötnünk. A háttérzajlások leghatékonyabb módja, hogy némi ajándékot küldünk ellenfeleink vezetőjének (törzse, hogy amíg a pénz nem fedezük fel, minden ajándék után a gép 25 százalék forrási adót von le. Lehet, hogy egy volt magyar pénzügyminiszter is dolgozik a fejlesztők között?). További érdekesség, hogy egy népet kettlen vagy még többen is vezényelhetünk, s így talán gyorsabban tudunk magánul a folyamatosan érkező kihívásokra.

A játék megnyerésének lehetősége minden pályán mások. Az egyikben is kell győzelmi minden ellenfelünket, a másikon meg kell szereznünk a régi civilizációk által hátrahagyott összes tárgyat vagy remot, míg a harmadikon meg kell építenünk az ókort a leggyorsabban. A sikerhez tehát nem mindig vezet el a totális katonai fölény, hiszen gyakran a gyorsaság, a jó taktikai vagy diplomáciai érzék közelebb visz a győzelemhez. Az azonban biztos, hogy

Törzsi kupakban a klérus egyik tagjának vezetésével



Hopplá! Komolyabb elmiszeripari bázisra bukkantam



ismereteink fejlesztése mindig a legfontosabb feladatok közé tartozik.

A Microsoft eddig is rendszeresen adott ki különböző játékokat. Voltak köztük egészen kiemelkedők, mint a Neverhood vagy a Puzzle Collection és voltak kevésbé érdekesek. Az Ensemble Studios-szal közösen kiadott Age of Empires azonban valószínűleg örökre bekerül a játékok történelmébe. A fantasztikus grafika, a monumentális bevezető animációk, a zene, melyben az ember teljesen elmerül, mind profi munka. Az ötletek jók és a megvalósítás tökéletes. A játék egyetlen negatívuma, hogy a fejlődés a vaskorral véget ér. De talán a következő rész majd innen folytatja az egész történelmet. Az biztos, hogy a fejlesztők már törők a fejlődést a folytatáson. Nekünk pedig addig elég már dolganak, mint játszani orrvérzéssel.

P.K.

Kiadja: Microsoft

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, Win95

95%

Nem voltam. Egy évtized múltával meglepett a Duke karakterével legújabb tanja, a Shadow Warrior. Egy elég hosszú időszakra (1993-1997) jellemző a két legnagyobb emulátor-szolgáltató cég és engine vállalkozását. A legelőször igazán kidolgozott ilyen jellegű program, a Doom után nem sokkal meg is jelent a válaszadás, a Rise of the Triaks formájában. Azonban az emulátorok és a játékok közötti különbség a két cég és a vállalkozás között volt.

Az emulátorok és a játékok közötti különbség az volt, hogy a játékok a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában. Azonban a játékok a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában. Azonban a játékok a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában.

szörnynek 8-féle képe volt, és mindig azt rajzolta ki a játékos. Nos, ezt a módszert itt megfigyelték a játékosok, hogy sokkal több oldalt rajzolhat ki a játékos, mint az a játékos, aki a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában.

gán az engine-en belül, és ez minden próbálkozás ellenére, nagyon megfigyelték a játékosok. Szerintem nem tudták a játékosok, hogy a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában.

Maga a játék megpróbálta a Duke nyomdokait követni, megpróbálta a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában. Azonban a játékok a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában.



Társaságom akadt

Ha a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában. Azonban a játékok a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában.

KELETI KÉNYELEM SHADOW WARRIOR

Idősebbek, az idős emberek, a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában. Azonban a játékok a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában.

Idősebbek, az idős emberek, a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában. Azonban a játékok a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában.

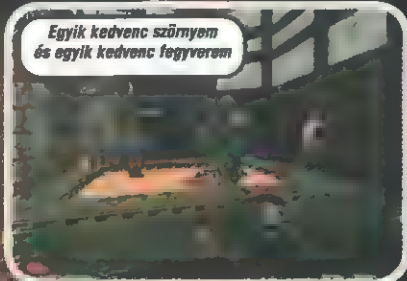
Idősebbek, az idős emberek, a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában. Azonban a játékok a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában.



Stephen King nyilván jól érezné magát ilyen társaságban



A therauron egybegyűlt makrancos hölgyek leginkább figyelemre méltó vonása a szereplésük.



Egyik kedvenc szörnyem és egyik kedvenc fegyverem

Idősebbek, az idős emberek, a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában. Azonban a játékok a játékosok között voltak, mint javítottak a cég árszámjában.

Kiadja: Eidos

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

P90, 16MB RAM, DOS6.02, 58

Minden tekintetben rendkívül változatos

67%

Ki hitte volna: manapság már egy számítógépes játék főhőseiből (illetve főhősnőjéből) is lehet sztár. Gondolom sokan kitalálták, hogy mire gondolok: igen, a csábos "IndyJános" némről, alias Lara Croftól van szó! Őbőgyössége örökre beírta magát az Ügyességi Játékok Nagy Könyvébe. Nem múlhatott el hónap anélkül, hogy valamelyik mérvadó nyugati szaklap posztermellékletéből ne vigyorgott/vicsorgott/lőtt volna ránk Lara. Elvetemültebb újságok még aktképet is hajlandók lettek volna renderelni a délceg kalandornőről (azt sajna az Eidos galád módon megakadályozta, de egyes szemfüles irodai alkalmazottak szerint az interneten azért lehet érdekes stuffokat találni). A Croft-lázat azonban az

a hír tette teljessé, hogy valamelyik hollywoodi cápa is ráharapott a témára, s hamarosan mozifilmeken teszik hősnőnköt halhatatlanná.



Csak remélni merem, hogy nem egy Barb Wire színvonalú katasztrófafilm lesz a dolog vége (Pamela Anderson mint Lara Croft – brrrr...). Ennyi azt hiszem elég is a Tomb Raider 2. előzményeiről. Az első rész szerény véleményem szerint megjelenésekor a legjobb PC-s ügyes-

dobnak a játékon. A gépigény kis jóindulattal korrektnek mondható, bár gyorsítókártya nélkül helyenként kegyetlenül szaggat a játék. Mintha összeesküdtek volna a software és hardware gyártó cégek, hogy mindenkivel megvetetik ezt a kis ketyerét... A kezelés nem sokat, mondhatni semmit sem változott. Megjelent ugyan néhány új mozdulatsor, de az egyetlen IGAZI újdonság az, hogy Lara akár járműre is pattanhat. Ez viszont ugyancsak megdobja a játékmenetet, különösen a velencei epizódban (motorcsónak rulez).

Ha már a játékmenetnél tartunk, erre ki is térnék egy kicsit bővebben, mivel érzésem szerint ez a játék egyetlen gyenge pontja. A grafika ugye a tökéletesség határát súrolja, s ez igaz a hangokra is – ezekre tényleg nem lehet egy rossz szavam se. Maga a cselekmény viszont nem sokat (mondhatni semmit se) változott, mintha csak az alkotók kifogytak volna az ötletekből. A Tomb Raider megjelenésekor egy PC-n addig még nem látott stílust és színvonalat képviselt, és sikere nagy részben ennek volt köszönhető. A folytatásról ugyanez nem mondható el: szép, látványos, gyors, profi – de valami mégis hiányzik belőle. A végeletlenül pályákon bolyongva néha nem falakat és ellenfeleket látok, hanem textúrával felhúzott poligonokat. Félreértés ne essék: a Tomb Raider 2. egy fantasztikus játék, a műfaj szerepléseinek egyenesen kötelező darab. Csak épp bizonyos részei oly tökéletesre sikeredtek, hogy a gyengéi különösen szembeszökőek.

Éjszakai filmeket idéző jelenet: két kigyúrt figura turkolt lobálva közelít a nőnemű szereplőhöz...



ségi játék volt, így aztán igen elégedett vigyorral kaptam ki a CoVboy kezéből folytatást. Mosolyom csak akkor lohadt le, mikor bülbülnghető főszerkesztőm ismertette a lapzártá aggasztóan közeli időpontját is. Egy szó mint száz: túl sok időt nem tudtam eltölteni a játékkal. Az alábbi cikk épp ezért első benyomásaim kusza krónikája, szigorúan a teljesség igénye nélkül. Persze a Tomb Raider 2. emellett azért többezt érdemel, így aztán a januári számban még visszatérek a témára – reményeim szerint egy teljes végigjátszással. Már amennyiben nem akadok el végleg a 16 gigászi pálya valamelyikén, amire egyébként minden esélyem meg is van (nem baj, legfeljebb majd Vári Zsolt, a máskálós játékok nagy dayenjéhez fohászkodok segítségért).

ELSŐ PILLANTÁSRA

A játék kinézetre nem sokat változott: gyönyörű, akárcsak elődje. 3D kártyával játszva ez hatványozottan igaz, a pixelmentes textúrák és a helyenként elővillanó kódfeffektek igen sokat

AMI MEGVÁLTOZOTT AZ ELSŐ RÉSZHEZ KÉPEST...

Sajnos ez nem lesz olyan hosszú bekezdés, mint amilyenre előzőleg számítottam. A kezelés maga semmit sem változott, így erre nem is térek ki külön (a Tomb Raider leírását a 1997/3. számban lehetitek meg). Új dolog a jelzőrakéta felbukkanása, mellyel az egyébként töksötét helyeket világíthatjuk meg egy időre ("P" billentyű). Hatása sajnos nem tart túl hosszú ideig, s a vaksötétben botorkálni nem igazán jópofa dolog – ezért az ilyen helyek előtt nem árt egyet menteni. Menteni úgy általában sem árt, mivel a

Tomb Raider 2-ben még nagyobb magasságok, még brutálisabb ellenfelek várják a mindenre elszánt játékosokat. Elég egyetlen rossz lépés, s már tölthetjük is vissza a legutolsó játékállást. Már az első rész se volt habostorta, de a folytatás különösen brutálisra sikeredett. Néhány pályán nem a szemünk, hanem lelki egyensúlyunk és a billentyűzet kímélésének okán kell negyedórás szüneteket

beiktatni. Már említettem a járműre szállás lehetőségét, ez alapvetően nem egy bonyolult művelet: másszunk fel a kismemelt géprezetre és hajrá! Mozogni a megszokott módon tudunk, a sebességet sötára (SHIFT) váltva csökkenthetjük. Az ütközések egyébként nem a jármű, hanem Lara épségére vannak kedvezőtlen hatással, úgyhogy nem érdemes a Mad Max-stílust erőltetni. A járművekből egy balra illetve jobbraugrással szökkenhetünk ki.

Új dolog még a sekély víz, melyben ugrani csak egy helyben lehet, s Lara mozgása is lassul. Nem egy korszakalkító újdonság, de legalább újdonság. Az már sokkal érdekesebb dolog, hogy Lara immáron a létrákra illetve könnyen megmászható falakra is fel tudja magát tornáztatni. Tehát nem árt a fal textúráját alaposan megvizslatni – nem egyszer ez a továbblépés kulcsa. Szintén dicséretes változás, hogy az egyes helyszínek sokkal változatosabbak és "térbelibbek", mint az első részben. Kalandozásaink példának okán a kínai Nagy Fal tövében kezdődnek, majd Velence következik, itt meg látogatjuk az Operát is, majd hajóroncsokban kutakodunk a tenger mélyén – szóval elég jól el fogunk majd szórakozni. Az mondjuk nem egy rossz ötlet, hogy bízhatatlan kalandjaink nem csak sírból-

Az Operaház fantomja az emeleten próbálta meghúzni magát – mint látható, csekély sikerrel



KI LEHET EZ A LÁNY?



tok, piramisok és barlangok mélyén fognak zajlani. Az viszont elég debil dolog, hogy egy nagyváros (értsd: Velence) teljes populációja gengszterekből, dobermannokból és kötekedő kedvű munkásokból áll, kiknek egyetlen célja szerény személyünk likvidálása. Ennyire még a VIII. kerületben sem rossz a helyzet.

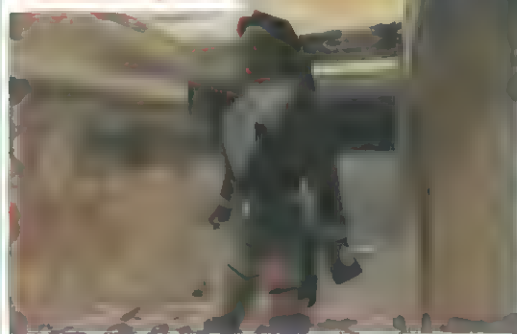
Ami az ellenfeleket illeti,ők sajna sokkal intelligensek lettek. A tigriseket s egyéb oktanlajóságokat még könnyedén legyilkolhatjuk a magasból, de sokszor emberekkel is összeakasztjuk majd a bajszunkat (ez jelen esetben ugyebár képletesen értendő), ami már keményebb feladat. Ezek a visszataszító figurák ugyanis nem egyszer biztos fedezékből lödöznek a törekeny kis kalandornókra, méghozzá igen nagyméretű fegyverekkel. Különösen visszataszító szerzet a pajszer lóbaló munkás (tán sztrájkörűnek néz minket?), aki még a magasabban lévő helyekre is utánunk mászik. Harcolni egyébként már a víz alatt is lehet – már amennyiben sikerült összeguberálnunk egy szilgonypuskát. Kollames meglepetés még a játék íróitól, hogy a halálmének repertoárja egy újabb darabbal bővült: a tűzhalállal. Lara ugyanis igen meglepő módon nem csak ugrik, lő és mászik, hanem némi ráségitéssel akár lángra is kaphat. Ez az állapot mondjuk igen kellemetlen, nem árt ilyenkor fejest ugrani valami mélyvízbe.

JÁN MARIÁNY BRYEN ÉRTŐTŐSÉGE

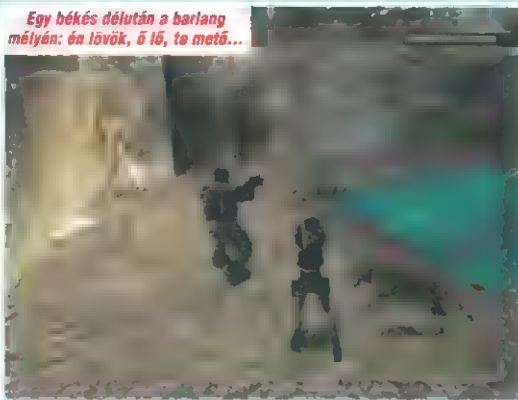
Már előre figyelmeztetnek minden vakmerő játékost: a Tomb Raider 2. végigjátszásához kötéldíszek-re, kökemény akarat-ra és nem kevés nyugtatóra lesz szükség. A játék ugyanis elődjéhez hasonlóan

iszonyúan hosszú (az, hogy a végeláthatatlan Nagy Fálnál kezdünk, akár finom célzásnak is felfogható). Nem mintha ez baj lenne, sőt... A gond csak az, hogy a jóval változatosabb játékmenet és grafika ellenére én néhol igencsak eluntam a játékot (ez mondjuk nem tartott túl sokáig – ahhoz sajnos túl jó a program). Maga a történet egyébként nem bővelkedik a logikai és kalandelemek-

Miss Croft irihabokcsban is igen dekoratív – de még mindig túrhétetlenül sok rajta a ruha



Egy békés délután a barlang mélyén: én lóvok, ő lő, te metó...



tes lények (pl. pókok és egyéb csúszómászók) teljesen váratlanul is előbukkanhatnak mindenféle rejtett odúból. Unatkozni tehát aligha fogunk...

Az időről-időre feltűnő üvegablakoknak van egy igen szimpatikus tulajdonsága: szét lehet őket löni. Lara tehát immáron nem csak a különféle kedves kis állatkák rettegő ellenfele, hanem a kirakatberendezőké is. Yikes!

ben, a kapcsolókeresgélés és mászkálás fogja időnk java részét kitölteni. Alighanem az alkotók ráéreztek arra, hogy ez magában édeskesvés, ezért sokkal élvezetesebbé és változatosabbá tették a harci részeket.

Az például különösen látványos jelenet, midőn a velencei epizódban a motorcsónakkal szállunk át néhány nyílászárón.

Az eddigi leírta alapján gondolom már sejtetőd, hogy igen pozitív véleményem! vagyok a Tomb Raider 2-ről. Annak ellenére, hogy bizonyos szempontból lényegesen többet vártam a játéktól. Féltreértés ne essék: a Tomb Raider 2 zölg-vörig profi munka, s minden szempontból felülmúlja az első részt. Viszont a nagynevű előd annak idején ugyancsak felkavarta a PC-s játékok áhóvizét – s ugyanezt a folytatásról már nem mondhatom el. Ahhoz túl kevés benne az ötlet, s a készítő túlságosan is ragaszkodtak a már bevált sémákhoz. Ennek ellenére a Tomb Raider 2. minden bizonnyal nagy sikert fog aratni a sokaknak fog kellemes perceket szerezni – s valahol ez a lényeg.

T.J.

A harci kutya kordés végképp megoldódott (Eblösung)



Először is egy kulcsfontosságú tanács: a komolyabb fegyvereket, mint amilyen az M-16-os (a gránátvetőt meg sem említem, nehogy a Doom-rajongók igazalmi állapotba kerüljenek) tartogassuk az igazán kemény ellenfelek ellen. Muniációt ugyanis igen keveset fogunk találni, s gonosz módon azt a keveset is főleg a titkos helyszíneken. Titkos helyszínekből ugyan elég sok akad, viszont ezek felderítése és kifosztása igazi kemény emberek való multság.

A klasszikus "Tudásom magasra és onnan orvlövész-kedem" taktika még mindig jól beválk – a gond csak az, hogy ellenünk is. Épp ezért még mielőtt egy nagyobb terembe belépénk, nem árt alaposan körbekémlélni a környéket. Sokszor ez se segít, mivel a kevésbé tes-

TOMB RAIDER II **Kiadja: Eidos**

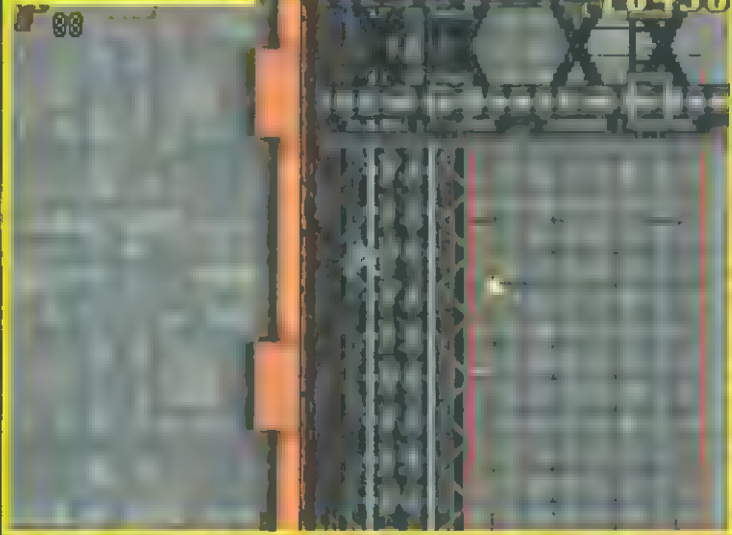
L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PRO, 16MB RAM, 2xCO ROM, SUGA, WIN95

93%

Kicsi kocsi elcsenődik

Igy jár az, aki a síneken mászkál!



Gyakran volt úgy velem, hogy az utcán egy formásabb autót látván felmerült bennem az a sátni gondolat, miszerint kézem lenne meglovastítani azt. Sajnos (?) azonban józan paraszti ésszemmel nem tettem "magamévá" a kicsikét, pedig a rendőrség hatékonyságát ismerve valószínű, hogy még ma is azzal mennék reggelente a suliba. Ám most eljött az idő, s hosszú önmegtartóztatásom után végre belekóstolhatam az autótulajdok cseppet sem unalmas, ám roppant szórakoztató életébe.

UTAK REMEI

A program amolyan Micro Machines-járási felülmúló autószmulátor, de a pusztá száguldozásnál azért több lesz a feladatunk. Hatálmás városokban kell a megbízóink kívánságait teljesítenünk, busás fizetség reményében.

Ami naggyá teszi a játékot, az

az ellopható járművek választéka. Pontosan úgy, hogyha bármelyik autó megfutszik nekünk, az a sofőr eltávolítása után biztosan vehetjük. Utóbbi szemponttal nem lesz sok problémánk, hiszen miután kinyitottuk a kocsit, a jármű airtól, amiből berkenk egy elegáns mozdulattal lelti az illetőt. A választék igen bő: az iskolabusztól kezdve gyorsaságt motoron és taxin át a különféle sportkocsikig minden megtalálható. Ezek ráadásul mind-mind másképp viselkednek, úgy mint kormányzás, sebesség, fékek...

A grafikára egyetlen rossz szavunk sem lehet: a kamera állandóan közelit-távolít, a féknyomok mindenütt ottmaradnak, a kocsink az ütközésektől folyamatosan torzulnak. Egy mezei Pentium 100-as gépen ragyogóan futott (persze csak VGA-ban), de azért a komolyabb gépek teljesítményének kihasználására ott van az SVGA és a 3Dfx támogatás.

LÁSSUNK MUNKÁHOZ!

A játék kezdetén egy hatalmas város kellős közepén találjuk magunkat, előttünk egy sárga nyílal. Ez mindig a küldetésünk célpontja felé mutat, jelen esetben a telefonfülkék felé. Itt a piros nyílak jelzik a felvehető telefonokat. Ezek tulajdonképpen egy-egy küldetés jelképezték, és az az a feladat, amit meg kell teljesíteni.

(iskolabusz, tűzoltókocsi kamlon...). Ha gondoljuk, a vonatot is igénybe vehetjük, de a sínen ne nagyon mászkáljunk, mert elég megrázó élményben lehet részünk. Sokszor fogunk találkozni kis kék ikonokkal, amiket felvéve néha sokat segíthetünk a feladatunk. Találhatunk még faladakat is (ezekről később bővebben), amiket érde-

gran auto

vagy egy bizonyos mennyiségű pont megszerzése után. Mielőttünk tovább. Ha járműhöz akarunk jutni, akkor javasolom, hogy álljunk ki az út közepére, és az így kialakult "dugóból" válasszuk ki a nekünk szimpatikus járgányt. Ha ezzel megvettünk, álljunk elő, és az Enterrel szálljunk be. Néha meg kell felitendő célpont körül heves ellenállással találkozhatunk (értsd: megpróbálnak minket szitává lögni). Általában ezzel nem kell számolnunk, amíg a járműben tartózkodunk, de ha még így is tüzet nyitnának ránk, egy darabig biztonságban vagyunk. Eppen ezért érdemes mindig körülnéznünk, mielőtt kiszállnánk, és a nem kívánatos személyeket "eltávolítanunk". Erre a nagyobb testű járműveket tudom ajánlani

mes minél gyakrabban aprítani, mivel értékes extrák lapulnak bennük. Ezeket a képernyő alján láthatjuk (F10 hatására ismét előjönnek), személyhiányukat pedig a bal-felső sarokban találjuk.

Vagy, amikor elkezd visszaszámlálni az a kegyere, amikor sürgősen találunk két egy felfutókat. Ha nem érünk időben oda, új munka után nézhetünk. Ha bizonyos emberekkel kell találkozoznunk, akiknek testi épségére különösen ügyelnünk kell. Utóbbi személyeket általában nem sétakocsikázásra kell vinnünk, miután felvettük őket, kellemetlen kék-piros fénnyel a szemünkbe juttatják nek meg mögöttünk. Nem árt tehát beletaposni a gázba, s ha a szükség úgy hozza, végezni a

A körülöttem gyülekező emberek, és a kezemből mosolygó géppuska rosszat sejtet...



A telefonfülkéknél vehetjük fel a "megrendeléseket"

kellemtlenkedőkkel. Ha végzetünk az összes küldetéssel, a következő "fejzel" következik, azok után pedig új város.

AZ EXTRÁK

Az extra felszereléseket a már említett ládákban találjuk. Ha éppen egy autóban ülünk, elég, ha csak áthaladunk rajtuk, s így automatikusan felvesszük a tartalmát. A legtöbbször a jól be-

szárt pisztolyt fogjuk találni, melynek hatékonysága csekély, de a rendőrként ellenünk fordított

séggel való összeütközés. Érdekes, hogy az autólöpésért nem szállnak ránk (bár lehet, hogy ez már a játszhatóság rovására ment volna). Ha ideiglenesen el szeretnénk kerülni a konfliktusokat, az egyik módja az, ha az utcán, a robbantgatásokat pedig végképp mellőzzük. Gyakran csak ritkán gázoljunk, golyó általi halálra pedig csak azt ítéljük, akire nagyon "berágtunk" (vagy küldetésünk teljesítéséhez szükséges). Ha nekifutunk egy rendőrnek, az azonnal üldözni kezd minket. A képernyő feletten tárogó rendőrök jelképezik az üldözőket és azok számát. Ha már komolyabb üldözöserre sikerült szert ten-

ni, jobb ha csak végzük. Az esetek többségében használjuk. Ha már egy autót elraboltunk, a motor hangja is elváltozik. Ez ilyenkor életveszélyesé válik, s egy-két ütközés után a levegőbe repül. Nemely küldetés során egy-egy olyan járművet kell ellopunk, amelyekből a rossz helyen való kiszállást heves tüzjáték kíséri. Robbanásveszélyes még a speciális áruval megrakodott kamion is, ezért

megfelelően változnak (például ami az egyik városban teljesen zárt, az a másik helyen nyitott). A járműveket jórészt valóságos márkákról mintázták, ám a neveikben némi elterést tapasztaltam (Jugular, Porka Turbo...). Aki látni akarja, milyen sebessegre képes a program, az kapcsolja ki a frame limitet (F8), így iszonyatosan fel tud pörögni a képfrissítés. Nekem minden-



Ezt a motort kéne valahogy elcsenni, de az a négy ór nem hagyna sokat belőlem...

Grand Theft Auto

szi. A kedvencem a géppuska, amivel hatalmas pusztítást lehet véghezvinni, de igen kevés helyen található. Erdemes tehát megjegyezni a felhelyelket, és ezeket rendszeresen felkeresni. Találhatunk még páncelt, kulcsokat, plusz energiát az autókba... Ez utóbbi akkor is megmarad, ha idő közben járművet változtatunk. Néha, ha egy gépfegyvert találunk, megjelenik a "kill by frenzy" felirat, ami annyit tesz, hogy bizonyos idő alatt némi nagyobb pusztítást vigyünk véghez. Ha több fegyver is a birtokunkban van, az X és a Z gombokkal váltogatunk közöttük. Amennyiben elkapnánk vagy meghalunk, a felszedett cuccok mind elvesznek.

BAZILÉTEINK

Feladataink végzésekor néha elkerülhetetlen lesz a rendőr-

nünk, rendőrként azonban találkozhatunk, amik a megfelelő eszköz segítségével nem jelenthetnek akadályt. Persze mindezek betartásával "nem az igazi" a munka, egy kis kezekedés a zsarúkkal sosem árt...

TIPPEK

Ha a mikit üldöző rendőr bácsi kiszáll az autójából, azt a másik oldalról egyszerűen toljuk rá, így hatalát nem mindig a mi számlánkra fogják írni. Erdemes a hátrahagyott járgányát is eltulajdonítani, mert visszatérítő kinézete ellenére igen jó tulajdonságokkal rendelkezik. A motorok esetében már komolyabb gondok merülnek fel, mert irgalmatlan sebességre képesek, ám a legkisebb ütközés után is szárnyakra kaphatunk. A tolatásra pedig végképp nem alkal-

Megy a gözös, megy a gözös...



inkább a "lassan járd, tovább elsz" taktikát alkalmazzuk.

EGY ÚJABB NAGY NÉV

A játék hangulatát fantasztikusan eltálasztak. Az igazi izgalmat a játékonként már sokat emlegetett zsaruk jelentik, de a konkurencia lerázása sem lesz azért egy kis feladat. A küldetések változatossága nagyszerű, bár azt azért tegyük hozzá, hogy néha elképesztő ötletekkel keresnek meg minket (lopjuk el a maffiavezér motorját...). Az egyetlen dolog, ami nem tetszett, az a nyolc választható karakter teljesen egyforma viselkedése, ugyanis még a ruházatuk is egyforma (a hangjukról nem is beszélve). A játék végigjátszása alatt három teljesen különböző városba járhatunk el. Ezekben még az autók is az ottani éghajlatnak

esetre nagyon tetszett, s valószínűleg ezzel mindenki így lesz, aki egy kis akció és izgaldozásra vágyik.

G. P.



Kérjük kedves utasainkat kapaszkodjanak, ez rázós lesz!

Kiadja: BMG

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, 5VGA, 2xCD
 / Maga az alapötlet a változatosság
 (A játékot a BMG kiadja)

82%

Kezdetben vala az MDK. E talányos rövidítés (hivatalosan "Mission: Deliver Kindness", de Zoli bátyó "Murder, Death, Kill" verziója is tökéletesen illik az anyaghoz) minden idők egyik legjobb PC-re íródott ügyességi játékát takarja. Villámgyors 3D grafika, fergeteges képi humor és hihetetlenül változatos játékmenet – ezek tették a maga műfajában jó ideig utolérhetetlenné az MDK-t (s hogy ez nem csak az én véleményem, azt híven tükrözik az eladási statisztikák). A program hatalmas sikert aratott, s ez aligha kerülhetett el a nagyobb software-forgalmazó cégek figyelmét. A Dreams to Reality is az MDK teremtette nemes hagyományokat követi, s van egy olyan érzésem, hogy még számos hasonló stílusú programnak örövendezhetünk a közeljövőben. Elvégre Lara nőnl is már teljes mellszőlesség-

randább. Elvégre ha 30 rongyot kiadok azért a ragyaverte kártyáért, s már 8 megányi videomemória ketyeg a gépemben, akkor legyen is látható különbség. Az viszont, hogy egy korrekt konfiguráció mellett lebutított grafikával is szaggasson a játék, már egy kicsit fura.

Rendben, az efféle problémákon hamar túlteszi magát az ember. Elvégre közeledik a XXI. század, a számítástechnika rohamléptekkel fejlődik, Billy bácsi szerint az ezredfordulón egy átlagos processzor 1000 Mhz-en fog tekerni meg hasonló agyremek. Oké. Az autorun elindítása után (ami szerintem a létező legocsmányabb találmány a "plug-and-play" után) még a halga emberek magabiztossággal vegyes optimizmusával adtam ki az install parancsot. Minden nagyon szép volt, minden nagyon jó volt, bár azon

egy csöppet meglepődtem, hogy a 3DFX-es verziót külön a CD-ről és DOS alól lehetett csak elindítani. Helyes, felrakjuk a játékot DOS alá is, legalább gyorsabb lesz! E vakmerő kísérlet egy látványos lefagyással végződött, ekkor már kezdtem elmerengeni az élet forgandóságán (meg néhány más dologon is, de azokat inkább ne feszegezzük). Pedig a java még hátra volt. A negyedik reset után már kezdett gyanús lenni a dolog: csak nem sikerült hazavágni a rendsze..., akarom mondani a Windows 95-öt? Hát persze hogy igen. A tapasztalt felhasználók nyilván már sejtik is a megoldást: formátálj, formátálj, FAT tábláig meg se állj (bocsánat). Tök jó. Utólag azért átböngésztem a lemezen található readme file-t, s ott találtam is egy mondatot, miszerint "ha Win95-öt használj, lehetőleg ne installáld föl a játék DOS verzióját". Kösz.

BENYOMÁSAIM A JÁTÉKRÓL

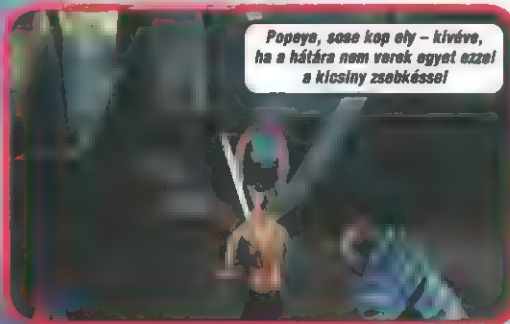
A fenti kálvária elszenvedése után legszívesebben a BSA-s úthengerek alatt láttam volna azt a ***** CD-t, de az előrehozott lapzártá (s CoVBoy emiatt kissé elnyűtt idegei) miatt mégis adtam egy utolsó esélyt a Dreams-nek. Ezt mondjuk nem bántam meg, mivel a játék maga szerintem



CoVBoy "kedvenc" együttesét idézve: "Repül a bálna..." – mi meg repülünk rajta

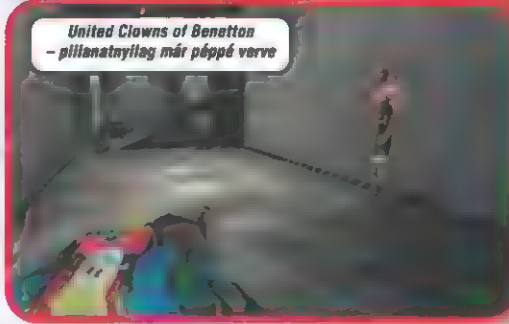


Roppant érdekes játékban roppant érdekes a víz színe is – viszont frankón tükröződik



Popeye, sose kop ely – kivéve, ha a hátra nem verek egyet ezzel a kicsiny zsobkással

Á L O M S Z É P D R E A M S



United Clowns of Benetton – pillanatnyilag már péppé vevő

menynek ők a "Szervezet" nevű szervezetnek (ez mondjuk nem túl eredeti...) dolgoznak, s rövid úton ki is faggatják még ifjú hősünket. Ezután, a jegyzőkönyvek tanulsága szerint rejtélyes módon vízbe fulladnak... Maga a játék tíz év múlva veszi kezdetét, mikor Duncan, az azóta felcseperedett ifjú

gel nyomul, hogy a hamarosan megjelenő Deathtrap Dungeont és Fifth Elementet ne is említsem.

ALOM SZÉP JÁTÉKOK

A játék alkotóinak szeme előtt egyetlen cél lebeghetett: megalkotni minden idők legszebb PC-s játékát. Azt ugyan nem állítom, hogy ez sikerült is nekik, de a Dreams kétségtelenül gyönyörű. Ezzel a mellékelt képek megismerése után gondolom mindenki egyet ért, de már most megjegyzném, hogy a képek a 3DFX-es verzióról készültek. Ha azt mondom, hogy a hasznos kis ketyere nélkül a játék nem az igazi, IGEN finoman fogalmaztam. Az mondjuk teljesen érthető, hogy egy mezei PC-n a grafika kissé

nagyszerű – már amennyiben rendelkezünk a már emlegetett 3D gyorsító kártyával.

Először is megemlíteném a magyar nyelvű kézikönyvet, ami az angol nyelvet nem túl magas fokon bírok számár nem kis könnyebbség. Ebben minden megtalálható a kezelésről és a kerettörténetről, s mindemellé még egész pofásra sikeredett. A kerettörténet egyébként egyike a leghangulatósabb, legeredetibb történeteknek, melyhez egy számítógépes játékban szerencsém volt. Nagyon röviden: 1988-ban egy kisfiú átesetten az álmok világába egy rejtélyes kapun keresztül, mely egy tó vizén nyílik meg. E fantasztikus utazásból visszatérve azonban néhány marcna fickó fogadja, akik tanúi voltak e furcsa ese-

visszatér az álmok földjére, hogy befejeítsen egy próféciát. Hogy mi ez a prófécia, s pontosan mi is történt a múltban, a játék során tudjuk meg. Elvégre az álmok földjén a múlt, jelen s jövő egybefolyik. A történet csak a fináléban válik teljes egészé (csak ize-lítőképp: a cselekmény az ókori Egyiptomban indul). Gondolom mindenki kitalálta, hogy ellentelünk a "Szervezet" lesz, akinek tudosai az alomvilágban eltöltött idő alatt egy kissé megzavarodtak, s lidércnyomásos lényekkel árasztották el ezt a valaha békés földet.

Mint azt már említettem, a Dreams nagyon sok mindenben hasonlít az MDK-ra. Ugyanaz az alapvetően lineáris játékmenet, ugyanaz a 3D-s grafikai környezet, s ugyanaz az ugrálós-



cselezős-lövöldözős harci rendszer. A Cryo programozói viszont nagyobb hangsúlyt fektettek a kaland- illetve logikai elemekre, mint a nagynevű előd alkotói. Duncan nem csak öklével (illetve lábával) irtja az ellent, hanem útja során különféle varázslatok is megtanulhat. E varázslatok

használatát manába kerül, mely szabadon áramlik az álomvilágban. A szabadon áramló manát kis buborékok jelképezik, ezeket összeszedve "töltődhetünk" ismét

AZ IRÁNYÍTÁS

Magát a billentyűzetkiosztást nem részletezem, ezt bárki megnézheti a kézikönyvben (illetve az F10-el is lekérhető). Az ESC billentyű lenyomásával léphetünk be a főmenübe, itt tudunk többek között a varázslataink és tárgyaink között váltogatni. Mentésre sajnos nincs lehetőség: ezt minden epizód elején magától megteszi a gép. Ez ugye egyfelől nem rossz dolog, mivel csak a játékokra kell koncentrálnunk és bármikor visszaugorhatunk egy előző helyszínre. Más-

részt viszont egy ügyességi részeknél a megoldásnak köszönhetően igen sokat kell majd tökölni, ami már kevésbé

szerencsés. A kézikönyvben ugyan találgattam egy talányos utalást arra, hogy a TAB billentyű lenyomásával a Load menüben bármikor elmenthetjük a játékot. Hát ez nekem eddig valahogy nem akart összejönni. A játék egyébként egyáltalán nem nehéz, még a legbonyolultabb logikai illetve ügyességi részek megoldása sem jelent túl nagy kihívást. Ezt ellensúlyozandó viszont mindkét

CD rendesen tele van írva, szóval nem egy egyedülütános játékról van szó...

Egyszerre három különféle varázslat lehet aktiv (jobb alsó sarok), ezeket az 1-3 billentyűkkel használhatjuk. Ez persze fogyasztja a manákat, amit a bal alsó sarokban lévő gömb

kék része jelképez. A manát egyébként nemcsak a különféle varázslatok, hanem a repülés is fogyasztja. Az össze-vissza repülő buborékok becserkészése pedig még kigyúrt hősiünneknek sem egyszerű feladat, úgyhogy takarékoskodjunk a manával. A gömb vörös része jelöli az életerőt, míg a középső csík a levegőt (ennek

értelmszerűen a víz alatt van jelentősége). Játék közben előfordulhat, hogy egy-egy perspektíva-váltás miatt a játéktér egy fontos részét kitakarja a játéktér egy kevésbé fontos része, ilyenkor az ALT+5-0 billentyűkkel válthatunk nézetet. Ez főleg a legvérmesebb küzdelmek közepette szokott előfordulni, ami elég idegesítő tud lenni.

Ami a harcot illeti, itt egy dologra kell különösen figyelni: soha ne álljunk egy helyben. Leginkább ugró rúgásokkal és szaltókkal érdemes operálni, de a túl közel merészkedő lé-

nyeknek nyugod-

tan ki lehet osztani egy-két maffiást is. Ugrásnál a Duncan alatt megjelenő árnyék jelzi, hogy hova fogunk érkezni, erre mindig érdemes figyelni. A marconább szörnyek ellen már varázslatokat is be lehet vetni, mint például a játék legelején megszerezhető varázsnyciat. Ez a roppant hasznos kis varázslat: jó nagyot sebez és csak kevés manát emészt fel (emellett egész távolra elszáll, ami szintén pozitív dolog). Egy ellenséges érzületű lény közelébe érve a játék automatikusan átvált harci üzemmódra, ilyenkor a jobb felső sarokban látható gömb pirosra vált. Természetesen magunk is átválthatunk erre a harc üzemmódra, s a ravasz módon bárkit/bármit megtámadhatunk (ez mondjuk a történet szempontjából nem feltétlenül javalótt, de legalább néhány gusztustalan kis tündért agyon lehet rúgni).

A második szigeten egyébként kapunk egy kis varázsgömböt, mely mindig jelzi a bal felső sarokban, ha az adott helyszínen tudunk valami lényeges dolgot cselekedni (egy ajtót kinyitni és hasonlókat). Ez szerintem már túlságosan is szájbarágós, elvégre egy ravasz és tapasztalt kalandor általában magától is rájön, hogy mondjuk a két szörny őrizte kapcsoló nemcsak esztétikai célokat szolgál.

ÉRTÉKELÉS

Minden adott ahhoz, hogy a Dreams to Reality igazi sikerprogram legyen. A grafika tényleg gyönyörű, a történet lebilincselő és a határozottan kellemes zenére se lehet egy rossz szavunk se. A gond csak az, hogy játék közben

Duncan motorizálta magát (Danken Schön)



Itt pedig épp Robin Hood babérjaira vágjuk



olyan érzésem volt, mintha egy béta-verzióval játszanék. A már említett bugokon kívül ugyanis az engine sem tökéletes. Előfordul, hogy a poligonok egyik oldala eltűnik, ami elég randa és kiábrándító látvány. Aztán a már emlegetett perspektíva-váltások néhol teljesen el lettek szűrve. Roppant zavaró tud lenni, ha harc közben egy oszlop hirtelen kitakarja az ellenfeleket (még ha ezt egy kameraváltással orvosolni is lehet). Azt, hogy DOS alól játszva a Dreams időnként kifagy, meg sem említem – manapság már örömtüzeket kell gyújtani, ha egy játék nem csak Win95 mellett hajlandó futni.

Száz szónak is egy a vége: a Dreams, noha számos bosszantó hibával borzolja a felhasználó idegeit, egyike az utóbbi időben megjelent legszínvonalasabb játékoknak. Mondom ezt annak ellenére, hogy szerintem még legalább egy hónapig kellett volna tesztelni a játékot. Ez esetben persze a Dreams aligha jelenhetett volna meg karácsony előtt – s az offéle érvek sajna igen gyakran győzedelmeskednek az igényesség felett. Seba, egy ilyen ka-liberű játék esetén még ez is befér...

T.J.

"Jedi Knight"



eleddig nem volt szerencsém. Nyugodt szívvel állíthatom: a Dreams szinte tökéletesen kihasználja a 3D-s kártyákban rejlő lehetőségeket. A víz alatti illetve ugrálás részek szintén fantasztikusak, a Cryo grafikusai egyszerűen zseniális munkát végeztek. Ha a programozók is hasonló szinten állnának, alighanem ez lehetne az év játéka...

Kiadja: Cryo

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 4xLD, 64k color SVGA

82%

Sajnos úgy tűnik, a magyarországi futball szörnyű állapotban van. A magyar labdarúgás leírhatatlanul rossz. Teljesen szokványos dolgok történtek: folytatott az utolsó pár év(ized) "nemzedék" hagyományait, ismét lejebb esztünk a világranglistára, megint nem jutottunk ki egy nemzetközi versenyre és jó párszor elhalasztották a következő világbajnokság kiírását. Mindezt a

Juventus ellen. Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van. A magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

Championship MANAGER 2

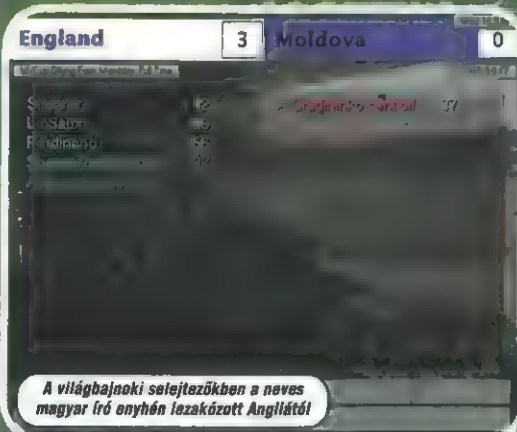
SEASON 97/98

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

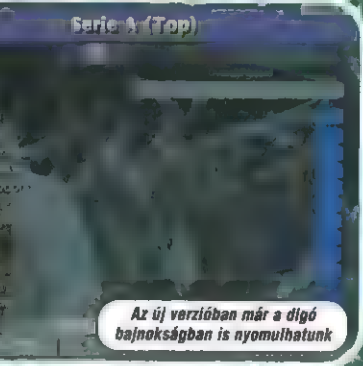


A világbajnoki selejtezőkben a neves magyar író anyhén lezakázott Angliától

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.



Az új verzióban már a dígó bajnokságban is nyomulhatunk

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.

Amennyiben a mérkőzés eredménye elcsúszhat, továbbra várjuk a mérkőzés pontos időpontját, a nézőszámától kezdve, a gólszerzők keresztneveit az egyes játékosok értékelését kezdve. Természetesen, hogy a magyar labdarúgás nemcsak a nemzetközi versenyeken, hanem a hazai bajnokságban is rossz állapotban van.



Lipcsei még a Portóban – de azért hátrának még jó lesz

Hát ez a Tone Rebellion egy nagyon furcsa játék. Tudom, ez nem túl frappáns kérdésmondatt, de jobban (s talán jobban) bevezető hírtelenjében nem lehetett eszembe. Nem mondom, már akkor hatalmasra került egy haljós előérzet, mikor a játék nem túl ütőes, de határozottan remek dobozát kezembe kaptam. A rideg valóság viszont valósággal letagírozott. Pedig a Tone Rebellion nem egy rossz játék. Elvagy ötletes, keretköl kiemelkedő és megvan a maga sajátos hangulata. Hyanakker viszont jó jönnének se nevezném, mert a már említett sajátos hangulata miatt. A Tone Rebellionról valóban azok a kiváló holland tolmácsok jutnak eszembe, melyek háttérjén a mindentől használatosnak (dal címe, hosszúsága stb.) kívül az is fel van tűntetve, hogy halgatása közben a tűztől vásárló miből és mennyivel írja be magát. Efféle tanácsokat a Tone Rebellion kézikönyvébe is belevehettek volna, mivel a játék így magában nem igazán élvezhető. Jónagom például csak egyszer tudtam mástól óránál többet elszórakozni a programmal, s akkor is némi alkohol ráségíttél. Na most vagy én indultam meg viharos sebességgel lefelé a lejtőn, vagy a játék sikerült egy kicsit nehezen emészthetőre. Már maga az a tény is, hogy kalandjaink során kocsonyás, medúzaszerű, kaffogó izéket kell egy Leviathan (roppant eredeti név...) nevű főslutty ellen vezetni, kissé megfektette

The TONE REBELLION

szokoztat valami spórára meg csápjaira vadászni. Már már inkább jöjjenek a lények, és kezdjünk el játszani.

TARTALOM

Nessze modifikálás után úgy döntöttem, hogy a gyengébb idegzetű (illetve jázán) olvasók idegeit kímélendő a részletes háttértörténetre nem tértek ki. Tónón: négy különböző, igen mulatságos névre hallgató faj közül választhatunk, s célunk a Leviathan legyőzése lesz. A Leviathan nem egyetlen lény: számtalan

spórája illetve kinővése van, melyek az idő múlásával egyre szaporodnak. A játék során ezek megsemmisítése valamint a különböző létsók elfoglalása lesz fő feladatunk. Alapvetően bármely fajtát fogunk irányítani: harcosokat és dolgozókat. Új dolgozókat a hirtelenséggel lévő Tone Pool névre hallgató pocskolyákról születnek. A dolgozókat a Bojo nevezetű épületekben képezhetjük át harcosokká. Minden faj négy különböző harcasszittel rendelkezik, s ezek mindegyikéhez egy külön Bojo tartozik.

Építkezni csak a földön van lehetőség, s azokra is csak akkor, ha rendelkezünk elég nyersanyaggal (illetve pénzzel).

A Hang (Tom) egyébként az egész játékban

mindig a különböző épületek felépítéséről illetve magáról a játékban – már amennyire – egy rövid ismertetőben lenne hely. Azért meg kell említenem, hogy a Hangterjesztő (Tone Spreaders) építésével terjeszthetjük a térképen, melyek létsókra pedig a kapukon át juthatunk. Minden kapuhoz tartozik egy kulcs is, melyet vagy elvehetve találhatunk meg, vagy már egyenesen szűrtal nyelünkben.

Szóval nagy vonalakban megmondom, hogy a játék: terjeszkedünk, harcolunk, képezünk, fogunk meg, a Leviathan spóráit és egyéb kinővéseit, tovább terjeszkedünk, más létsókra lépünk át, ott építkezünk, terjeszkedünk, fogunk meg, és így tovább.

A bal alsó sarokban látható orményos hőseink épp bevetésről térnek vissza



A JÁTÉK ERŐSSÉGEI

Ha más miatt nem is, de merészlegükért mindenképp dicséret illeti a Tone Rebellion alkotóit. Olyasmibe vágták a fejcsőjüket, melyet előttek nem sokan próbáltak meg: egy tökéletesen egyedülálló játékot létrehozni egy olyan univerzumban, mely semmilyen módon nem kötődik a mi világunkhoz. Maga a kiváló zene sem rossz, bár a grafika helyenként sivár, a zene pedig enyhén elvont. A játékon mindezek ellenére érződik, hogy nem kevés energiát és időt fordítottak bele alkotásba, s ez mindenféleképp tisztelet érdemel. Hogy a Tone Rebellion ennek ellenére egy igen szórakoztató játék-e? Semmi sem lehet tökéletes. És minden bizonyos akadnak majd olyanok is, akiknek elnyeri majd tetszését a program. De hogy nem lesznek túl sokan, abban biztos vagyok.

Középen az a bizonyos híd, amelyen a különböző világok között bókászunk



szokoztat valami spórára meg csápjaira vadászni, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A játékban a különböző világok között bókászunk, hogy tudatosítsuk, hogy a játékban a különböző világok között bókászunk.

A Leviathan spóráiból kinövő épületek rendkívül épületes látványt nyújtanak



gyomromat. Ehhez a remek térszázhoz a hol keltetés, hol érzés, hol pedig idegesítően monoton zene remekül illeszkedik, a kissé vontatott

CSÁPHADARÓ!

A Leviathan-fortézzástól mentes idilli kis tájban büszkén növekszik dicső metropoliszunk



zár alapját képező elemi erő (vagy valami ilyesmi...)

totál játékmenet-egyetemes. A gond csak annyi, hogy a program nem kínál semmi fogócskát, támpontot a játékos számára. Pedig minden játék (film, könyv, mesé és amit elkértek) alapja az, hogy legalább egy kicsit megértsük magunkat élni a főhős szerepében. Ha viszont egyszerűen képtelen vagyunk magunk egy másik univerzumban lakozni, Dyla névre hallgató, bazi nagy méretű démon helyébe képzelni, akiről/amiről mindegyikünk meggyőződés, hogy a Leviathan nevezetű

minden élet forrása. Ezt a károgatást összesen háromféle formában érthetjük, s erre a háromféle nyersanyagra lesz szükségünk a játék folyamán. Ezt a minden bizonyos beépített transzmutációt külön épületekben hajthatjuk végre, az itt termelt nyersanyagok a tőrés központjába kerülnek, s a dolgozók innen hordják szét a különböző építkezésekre.

tone rebellion Képző: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOGA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCO, WIN95

Az alapötlet talán túlzottan is egyszerű, de a végjáték áttekinthetetlen

75%

TOTÁLIS LÉGIFŐLÉNY - AZ ÉGEN ÉS A GÉPBEN EGYARÁNT!

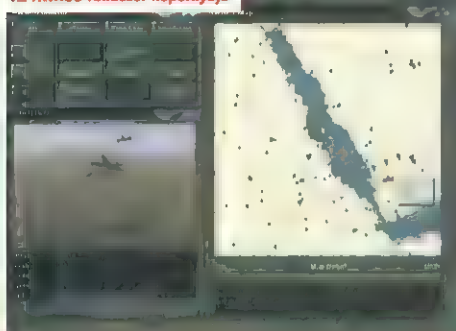
Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Digital Image Design nevű kis szoftverészbrigád, akik üres percelket jobb híján mindenféle repülőgép szimulátorok kreálásával töltögettek. Egy ilyen időöltés eredménye egyszer az F-29 Retallator (emlék-

szárnyalják a EF2000-t, azaz megint megcsinálják a világ legjobb szimulátorát. (Az ember legyen maximalista, ugyebár.) Az új szimulátor főszereplője adódott magától, hiszen a Pentagon akkortájt jelentette be, hogy a jövő évezred első évtizedében a Lockheed konszern által gyártott YF-22 Raptorok veszik át a jelenleg rendszerben álló F-16 Falconok és F-18 Hornetok szerepét: ezek fogják biztosítani az USA totális légitőlényét a világ bármely pontján. (Természetesen az F-22-
munk
lesz-
nek a
főszerep-

ket is bevonhatnak szórakoztató célokra készülő játékok fejlesztésébe, továbbá hozzáférhetnek olyan adatokhoz is, amelyek a nyilvánosság előtt természetesen rejtve vannak. Bár a kézikönyvben is jelzik, hogy az F-22 majd minden adata katonai titoknak minősül, és tulajdonképpen a gép még fejlesztés alatt áll, így tehát néhány műszer vagy rendszer különbözhet a repülőgép végleges verziójától – de hát nem is Rap-

való. akik jobbra 10-20 percet szeretnek játszani egy játékkal. A szimulátor rész ugyan küldetésekre tagolódik, és akadnak közöttük igen húzósak is, tulajdonképpen gyakorlásnak fogható fel, amelyben felkészülünk eljövendő dicsőséges hadműveleteinkre. Az első részében megismerkedhetünk egy vadászpilóta "szürke" hétköznapijaival: itt gyakorolhatjuk az olyan szokásos légi manővereket, mint a le- és felszállás, üzemanyagfelvétel a levegőben, illetve egyes meghibásodásokból adódó vészhelyzetekben kell helytállnunk. A máso-

Az AWACS-rendszer képernyője



szlik vajon még rá valaki?), más-szor pedig a Eurofighter 2000 nevű szerény kis megmozdulásuk volt. Utóbbit úgy a szakma, mint a vásárlóközönség minden idők legjobb repülőgép szimulátorának tartotta, és tartja még ma is, majd két évvel a megjelenése után. (Mellesleg hazai viszonylatban is messze ez a szimulátor dicsekedhet a legkiválóbb eladási eredményekkel. A másolt példányokról sajnos nem áll rendelkezésre autentikus statisztika, de valószínűleg ott sem kategóriájának sereghajtója...)

DID komáék új projektjük beindításakor azt a szerény feladatot tűzték célul maguk elé, hogy túl-

lői a mostanában megjelenő repülőgép szimulátorok legtöbbszörének is, ld. az iF-22-t az Interactive Magictól, az F-22 Raptort a Novalogictól, vagy a Full Burnt a Take 2-től – utóbbival valószínűleg következő számunkban is találkozni fogtok.) A DID-nek egyébként is fekszik a téma, hiszen – a játékkfejlesztők között egyedül – kizárólag katonai célokra szánt szimulátorok fejlesztésével is foglalkoznak, s így katonai szakértő-

DID AIR DOMINANCE

tor-pilótákat kell képezniük mindenkiből, hanem szórakoztatni a közönséget.

Hogy hogyan sikerült megvalósítani a tökéletes szimulátor készítésére vonatkozó célkitűzést? Hm. Fogalmazzunk úgy, hogy tökéletesen. Kezdjük mondjuk az elemzést a grafikával, ahol ugyan a 3D gyorsító kártya nem alapkövetelmény, mégis a real time fény- és árnyékeffektok maximális élvezetéhez azért szükség van rá. A változtatható felbontásokkal ugyan hozzáigazíthatjuk gépünk teljesítményéhez a játékot, de a totális vizuális élvezet – szokás szerint – egy erőmű szükségeltetik, ami esetünkben egy 200-as Pentiumot takar, 32 mega RAM-mal és 3D kártyával.

A játék főmenüjében a már szokásos opciók és a demo mellett indíthatunk gyors harcot, ahol azonnal a bevetés kellős közepében találjuk magunkat, és másodperceken belül tüzet is nyithatunk valamilyen célpontra. Ez azoknak

dik csoport küldetéseiben az F-22 különböző fegyvereinek használatával ismerkedünk éles bevetés közben, míg a továbbiakban a különféle támadó elektronikai be rendezéseket, valamint a kötelékben történő harcot próbálhatjuk ki éles helyzetekben. Az utolsó csoportban az AWACS-rendszer használatába mélyedhetünk bele (ld. később).

Ezek természetesen már önállóan is elég izgalmasak, de csak bemelegítésként szolgálnak arra, amikor valamelyik Tours of Duty-t, azaz a légi hadviselést fogjuk beindítani. Hadjáratból három különböző van, egyenként tíz-tíz küldetéssel. Ezek mindegyikének színhelye a Közel-Kelet (Vörös-tenger, Eritrea és Szaúd Arabia), a világ jelenlegi és jövőbeni első számú háborús góca. A terep több ezer négyzetkilométerét olyan tökéletes pontossággal és élethűséggel modellezték le, hogy az szinte már elképesztő. (A DID akkurátusságára egyébként némi

A gép is szép, de mellékesen felhívnam a figyelmet a fényhatásokra is



A kondenzáció is egy igen jól sikerült effekt



fényt vet-het az a szimpla tény, hogy a NATO-ban kiképzési célokra is használják a Eurofighter 2000-et.)

Ugyancsak a főmenüből érhető az ACMI repüléskieértékelő rendszer, ami az USA légierőjében használt eszköz alapján készült. A rendszer rögzíti a repülés minden egyes pillanatát, amit a bevetés végeztével három dimenzióba kivetítve, kockáról-kockára visszaszájászhatszunk – azaz saját hibáinkból tanulva fejleszthetjük pl-

szereinek automatizálhatóságát jelenti, mert akár a teljes hadművelet irányítását is kézbe vehetjük. Ennek elsődleges eszköze az AWACS, az USA légierő légtérfigyelési rendszerének irányításának. A rendszer az AWACS-felderítőgépeken alapul – tudjátok, azok a nagy bonga repülőgépek, gomba alakú radarokkal a hátukon, amelyek

kel megjeleníti a szövetséges/ellenséges/azonosíthatatlan légi és felszíni célpontokat, rendszerezzi a légi őrzőjáratokat – majd a legfrissebb adatok fényében meghatározza a légtérben levő szövetséges egységek tevékenységét. Az AWACS-parancsnok szerepében így tulajdonképpen a szimulátorból átcsoppenünk egy stratégiai játékba, ahol kedvünkre tologathatjuk ide-oda csapatainkat, mindig a helyzetnek megfelelően. Ha egyébként valaki volt NATO-katonaként, ismerős környezetben találja magát, mert az AWACS a standard NATO-kódokat használja az egységek megjelenítésére. A parancsgenerálás az egérrel történik, pofonegyszerűen.

vadászgépre, hogy személyesen vegyük kézbe valami rázóssabb feladat ellátását. Miután a dolog bevégezett, vagy meadajstén kilövik alólunk a masinát, ismét az AWACS-panelon landolunk. Természetesen az AWACS parancsal ékes angol nyelven hangzanak el, és változatosságukra jellemző, hogy több mint 10.000 sornyi szöveg támogatja a kommunikációt.

De térjünk át a repülőgép megvalósítására. Nyilván ez lesz egy szimulátorhoz nem igazán szokott játékos számára a legizgalmasabb rész, hiszen itt felvonul tulajdonképpen az összes bonyolult ketyere, amelyet az emberi agy csak kitalált a katonai technológiában. Már előre megnyugtatom a kedélyeket: a sok villogó bigyón gyorsan el lehet igazodni, és az alapvető rendszerek működése részben vagy egészen automatizálha-

22

ANCE FIGHTER

lótatadásunkat.

A játék teljesen egyedi és grandiózus abból a szempontból, hogy a játékos hadműveletben nemcsak egy repülőgépet irányít, hanem bármilyen szinten beavatkozhat az események irányításába: ez nemcsak a repülőgép egyes rend-

akár egy dohoz sürt is be tudnak mérni vagy 400 kilométeres sugarú körben. (Ezt speciel én is tudom, de repülni még nem igazán...) Az AWACS-rendszer a légi hadműveletek irányításának kulcsa: felderíti és 2 illetve 3D formátumban, kék/piros/zöld színek

A légi utántöltés meglehetősen körülményes manőver – bár autopilotával nem annyira



Földi célpontok elleni támadásnál az alaplegyverzet természetesen egy szép csokor bombából áll



Egy szövetséges egységre clickelve megjelenik a típusa és a legutolsó parancsa, majd – a stratégiákban megszokott módszer szerint – mozgathatjuk ide-oda. Ha egy másik szövetségesre mozgathatjuk, akkor kötelékbe sorol vele vagy támogathatja; ha egy ellenségesre, akkor természetesen támadhat; ha pedig ismeretlen vagy semleges célpontra, akkor kíséri és azonosítja azt. Mivel az események meglehetősen gyorsan változnak, természetesen vlgázó szemünk állandóan az AWACS-kijelzőjén fog lógni. Ha pedig a szükség úgy hozza, egyetlen gombnyomással átválthatunk a

tó. Az alapvető fedélzeti műszerek a következők: radar, IRST (infravörös kereső), IFF (barát/ellen-ség felismerő), RHAW (radarelhá-ritó) és MAW (rakétazavaró). Ezek az elektronikai rendszerek az EM-CON-rendszer alá vannak rendelve, amely a lopakodó technológiát használó F-22-a felügyeli, hogy mennyire legyen rejtve a gép az ellenség őt kereső szemel elől. Történnk pedig ez azzal a módszerrel, hogy a beállítás fokozatától függően bizonyos mértékben korlátozza az elektronikai rendszerek használatát. Hm, ez egy kissé poétikus így, megpróbálom kicsit egyszerűbben: szóval arról

van szó, hogyha maximális a lopakodási beállítás, az EMCON kikapcsolja azokat a műszereket, amelyek radarjelei bemérhetővé teszik a Raptort.

Az elektronikai berendezések legtréfásabb darabja a rádió, ami négy különböző frekvencián üze-

robotpilóta lesz, amivel tulajdonképpen az égvilágon minden dolgunk automatizálható a felszállástól a légi utántöltésig és a célpont meghatározásáig – sőt, még le is lövi a célpontot...

Célpontból pedig többszáz vagy, hiszen csak csak repülő-

hetséges földi és légi objektumon, és azt több nézőpontból vizsgálhassuk, vagy akár annak szemszögéből kövessük árgus szemekkel az eseményeket.

Külön műsorszám a multiplayer játék, ami egyébként már a EF2000-nek is igen erős oldala volt. Játsható soros kábelén és modemen keresztül, de természetesen érdemes benézni a DID site-jára is az Interneten

(<http://www.did.com>), ahol mindig bókálják néhány ál-Richthofen. A játékosok maximális száma elméletileg 16, de mivel felső határt ennek nem adtak meg, a szerveren levő játékos határozza meg a játékosok maximális számát. A játéknak természetesen nem feltétlenül muszáj a 'mindenki-mindenki-ellen'-mozgalom jegyében üzemelnie, természetesen lehet kooperatív módon is üzemelni egy-egy adott feladat végrehajtása közben.

Egy ilyen ismertető keretel sajnálatos módon gátat szabnak olyan törekvéseknek, hogy kicsit alaposabban elmélyedjünk a játék ilyen-olyan részeinek elemzésében, a különböző fegyverrendszerek illetve támadási taktikák boncolgatásában, és hasonló nyálankságokban – de se baj, mert bőségesen megteszi ezt helyettem az online help, valamint a majd 200 oldalas kézikönyv, ami az 576 Kbyte jóvoltából magyar nyelven kerül a boltokba.

Nehéz helyzetben vagyok, amikor értékelnem kell a játékot – hogy az ördögben értékelhetném a majdnem tökéletest? A grafikai megvalósítás csodaszép, még ha a maximumot csak a milliósok háztartásában fellelhető masinák tudják csak kihozni belőle. A kezelésben nagyon tetszett, hogy majdnem minden egyetlen egér gombnyomással elintézhető, nem kell százötven billentyűkombinációt fejben tartani. Kiváló ötlet volt, hogy összekombinálták a stratégiát a szimulátorral, vagyis

belevették a játékba, hogy átvehetjük a parancsnokságot az AWACS felett – ez egyébként figyelemre méltó perspektívát jelent az eljövendő repülőszimulátorok előtt (kérdés, hogy ez eddig miért nem jutott másnak is az eszébe). Egyéb vonatkozásokban is elzengedezhetnék még egy-két dicshimnusz, de azokból már szerintem éppen elég lesz ennny – most térjünk rá a "negatívumokra", ami egyébként nem lesz egy hosszú felsorolás. Az ímént azt állítottam, hogy a játék MAJDNEM tökéletes. Az a majdnem azért leledzik ott, mert a játékból kimaradt egy dolog, amit azért előzetesen beígérték hozzá: nevezete-



Érdekes: nemcsak amerikai gyártmányú gépek vannak a légtérben – legalábbis pillanatnyilag

mel. Kötelékársunkkal bármely frekvencián érintkezhetünk, és kilenc különböző parancsot adhatunk neki. A reptérrel és a földi irányítással viszont csak az első, az a AWACS-rendszerrel a második nyílt és a harmadik zárt, míg az utántöltő géppel a negyedik csatornán tudunk kommunikálni. Mielőtt bátran kiröppennénk az éter hullámaiba egy bohó eszmecsere, nem árt megnézni a kézikönyvben a kommunikációra vonatkozó passzusokat, mert a rádiózgatás egy kissé neuralgikus pontja a játéknak.

Újanc pilóták kedvenc elektronikai berendezése természetesen a

gépből majd hatvan különböző típust vonultat fel a játék. Ezek között vannak ugyebár már régi ismerősök is, de – lévén a cselekmény a jövő évezred elején játszódik – találkozzunk néhány pillanatnyilag még csak tervezőasztalon létező típussal is (pl. Szuhoj 33-37). Ehhez jönnek még a felszíni célpontok (tankok, SAM-rakétasilók, épületek, stb.), hogy a vízen úszókat már ne is említsem...

A mókát egyébként fokozza a nézeti képek hihetetlen mennyisége. Az F-22 külső-, belső- és műszerfal nézeti képe természetesen magától értetődik – de a nézetek között tulajdonképpen ez csak töredék a tömérdek virtuális kamera mellett. A játék szerzői ugyanis biztosították, hogy "kamerákat" helyezzünk el minden le-

Személyes Vári Zoli öröközdejelből: "Egy impresszív külső nézeti kép"



sen a mission builder, ami azért nem árt a fanatikusoknak. Ez valószínűleg üzleti szempontok miatt körülbelül egy fél év múlva jön majd néhány kiegészítéssel egyetemben Total Air War néven a EF2000 Tactcom mintájára.

Mondtam, hogy nem is olyan bonyolult a műszerek kijelzője



F22 ADF **Kiadja: Orion**

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PIRD, 16MB RAM, SVGA, CD-ROM, WIN95

95%

Túl jó ahhoz, hogy kihagyd! – hangzott a reklámszóveg a Need for Speed 2-höz, ám úgy látszik mégis sokan kihagyták, hiszen csupán fél év kellett hozzá, és máris itt van egy állítólag még jobb, úgymond speciális változat. Egy autóversenyről van ugyebár szó: az eredeti játékot a szaksajtó világszerte tulajdonképpen alaposan leköz-

lő játék is nyolc résztvevő számára. A Special Edition természetesen mindezeket tartalmazza, és ezeket egészíti ki néhány újdonság. Elsősorban van még új csodaautó: egy Ferrari 355F1, egy Italdesign Nazca C2, egy Ford Mustang Mach III, és végül egy Ford Indigo. (A Fordok közül ráadásul mindkettő cabriolet.) Az új járgányokhoz új pályák is dukálnak, ebből azonban csak egy van. A Last Resort nevű pálya valahol Dél-Amerikában kanyarog: kezdetben a tengerpart mentén indul nekünk a mezőny, aztán megrázkóztató kanyarokba fordít, majd egy szűk, kőfalas útra kényszerít, ahol a verseny valószínűleg is véget ér.

Ezzel az új járgányokkal és pályákkal a Special Edition valószínűleg nem lesz olyan nagy siker, mint az eredeti Need for Speed 2. Azonban a játékot a szaksajtó világszerte tulajdonképpen alaposan leköz-

lő játék is nyolc résztvevő számára. A Special Edition természetesen mindezeket tartalmazza, és ezeket egészíti ki néhány újdonság. Elsősorban van még új csodaautó: egy Ferrari 355F1, egy Italdesign Nazca C2, egy Ford Mustang Mach III, és végül egy Ford Indigo. (A Fordok közül ráadásul mindkettő cabriolet.) Az új járgányokhoz új pályák is dukálnak, ebből azonban csak egy van. A Last Resort nevű pálya valahol Dél-Amerikában kanyarog: kezdetben a tengerpart mentén indul nekünk a mezőny, aztán megrázkóztató kanyarokba fordít, majd egy szűk, kőfalas útra kényszerít, ahol a verseny valószínűleg is véget ér.

Ezzel az új járgányokkal és pályákkal a Special Edition valószínűleg nem lesz olyan nagy siker, mint az eredeti Need for Speed 2. Azonban a játékot a szaksajtó világszerte tulajdonképpen alaposan leköz-

Autóverseny a dzsungeleiben?



Ez a Need for Speed 2 Special Edition új pályája, a Last Resort. A pálya a tengerpart mentén indul, majd megrázkóztató kanyarokba fordít, majd egy szűk, kőfalas útra kényszerít, ahol a verseny valószínűleg is véget ér.



Ez az 50-es évekből idecsüppent benzinfaló rejtett autó a játékban

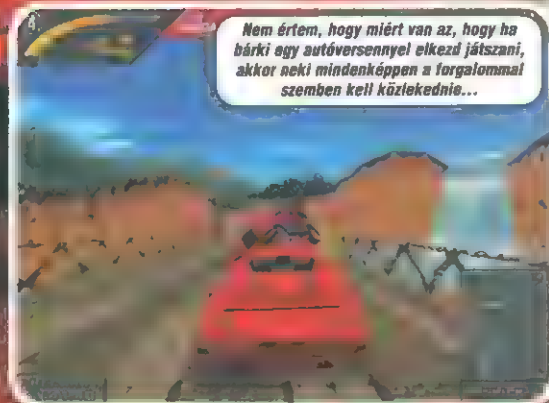
NEED FOR SPEED II SPECIAL EDITION

3D KÜLÖNSZÁM



ta, ami elsősorban a játék sötét grafikájának, és az ötlethetlen pályatervezésének volt köszönhető. Tudván, hogy az ilyen speciális változatok lényeges újdonságokat nem szoktak tartalmazni, feltétlenül sok volt annak vártam a Special Editiontól.

Először is lássuk azt, ami már megvolt! A lényegesebb paraméterek: 7 pálya, a Föld körülbíró pályák, a városok (közülük joges, sivatagos vagy városi pályák), ezeken a világon nyolc leggyorsabb autójával versenyezhetünk. Tehetjük mindezt akár a gépi versenyző, akár – osztott képernyő segítségével – egy emberi játékos ellen, továbbá az általános elvárásoknak megfelelően természetesen biztosítva volt a hálóz-



Nem értem, hogy miért van az, hogy ha bárki egy autóversennyel elkezd játszani, akkor neki mindenképpen a forgalommal szemben kell közlekednie...

szerű ötvonalat alakítottak volna ki, mindenki egybeindulcsúszott, amit csak az a tény mentesít, hogy a játékban a forgalommal szemben kell közlekednie. Ez a játékban még mindig a NFS első részénél, heteknap körülmények között – azaz a zsaruk zaklatásától sem mentesen – folyt a verseny. Közúti forgalom ugyan ezúttal is bekapcsolható (már a játékban csak egy vagy nulla ellen-

gyors lesz, a pixelek pedig eltűnnek, hanem a pályákat egy csomó plusz látványeffekt is ékesíteni fogja. Minden egyes tárgy realisztikus árnyékot fog vetni, a kocsi klasszul csillog, az ablaküvegek megtörnek a fény, az esőerdőben

sebb maszatot okoz. Ezzel a sok aprósággal megtűzdelve még a régi pályák is egész pofásak lesznek, ennek köszönhetően jobban átélhetők válnak – ezért állítom, hogy egy ilyen kártya segítségével zengerázni lehet a különbséget.

Na jó, valljuk be, hogy a kulisszák így már egész pofásan festenek



ban" sikerült felküzdenie magát az erős középmezőnybe.

V.Z.

need for speed II se

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, VGA, JACO, WIN95

Feljavított grafika (3D esetén)
A Unalmas pályák

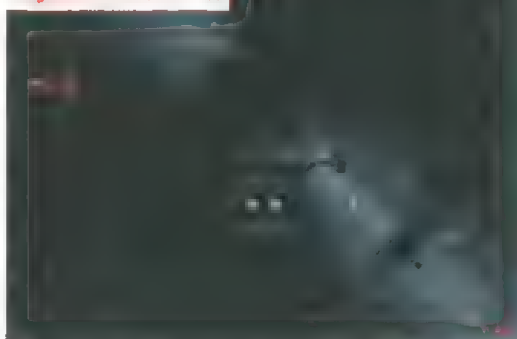
79%

ELITE DARAB

Az öreg számítógépes rókáknak aligha mondok újat azzal, hogy az Elite annak idején műfajt teremtett. Ez az "annak idején" persze még a rendszerváltás dallás korát jelenti, mikor a lelkes fiatalok a Számalk székházban típtarták sárba a szerzői jogokat és a C-64-es lemezmeghajtó (meg maga a C-64) kultikus órtékú ritkaságnak számított. Azóta már sok víz lefolyt a Dunán, de az űrbéli szimulátor/kereskedő játékok népszerűsége a mai napig töretlen. Hol Mark Hamill borostás képe vigyorgott az űrharcra szomjuzó játékos képébe, hol Darth Vader szörcsögött vidáman – legutóbb az Ocean szállta meg az írt, hogy egy efféle programmal lépje meg a nagyérdeműt. Az I-War megjelenését igen vakmerően a karácsonyi nyüzsisre időzítették a bölcs marketing-magnagerek, ami azt jelezte, hogy igen megbízhatók a fiúk. Elvégre olyan programokkal versenyezni, mint a Panzer General '97, Monkey Island 3 vagy épp a Worms 2 – nos, nem csekélység. Az igazat megvallva, a külföldi lapok hozsannál ellenére kissé skeptikusan viszonyultam a dologhoz, elvégre az Ocean nem épp színvonalas szimulátor-programjairól híres. Az meg külön grimasz volt a részükről, hogy a screenshotsok mellé csak az utolsó utáni pillanatban tudták magát a játékot elküldeni (halál a PR-managerekre!), úgyhogy nem is tudtam igazán elmélyedni a játékban. De az a viszonylag kevés idő is, melyet az I-Warral eddig eljátszogatam pont elég volt ahhoz, hogy rájöjjenek: ennél jobb és eredetibb űrhajó-szimulátorral az Elite első része óta nem találkoztam! A készítőik nem kevesebb, mint három éven át dolgoztak a programon, s ez maximálisan meg is látszik rajta. Azt mondjuk nem állítom, hogy mindenki önkívületbe esve fog sikongatni az I-War-

tól. Első sorban azért nem, mert a játék a maga módján egy igen nehezen emészthető darab. A kezelése rendkívül összetett és reális, a készítőik ugyanis szentségtörő módon a va-

Na most akkor vagy túl gyorsan haladok, vagy pedig a világűrben is néha esik az eső



lós fizikai törvényeket is figyelembe vették. Épp ezért nem kevés idő és gyakorlás kell ahhoz, hogy valaki igazán profi módon tudja a hajót kezelni. Ez viszont egyúttal azt is jelenti, hogy a program nagyon hosszú ideig leköti a legfanatikusabb játékosok is – ami szintén nem egy utolsó dolog.

A TÖRTÉNET INERTBÓGY AZ IS VAN...J

A háttértörténet a szokásos science-fiction sémára épül: 23. század, erős központi hatalom (azt most épp Egyesült Nemzetközösségnek hívják), lázadó kolóniák (ők az Indie-k) és marcona haditengerészek. Erre

kár is lenne több szót vesztegetni. VISZONT NINCSENEK SE GONOSZ IDEGENEK, SE GONOSZ ELNYOMÓ BIRDA-
LOM!!! Meg úgy általában nincsenek jók és rosszak, a szembenálló erők indítékal emberek és logikusak. Az angolszász kultúrszférában az ilyesmi a sors ritka és csodálatos ajándéka. Mi több, a cselekmény szálát magunk szöhetjük, tetteink helyenként az egész emberiség sorsát meghatározhatják. Hogy kőke-

kezdünk a szeparatista főrcek ellen, vagy liberálisabb elvek alapján próbálunk békét teremteni – csak rajtunk áll. Ha még nem említettem volna, a Haditengerészet egy fiatal tisztjeként kell fényes karriert befutni és túlélni Nemzetközösség vs. Szakadók mérkőzés egyre keményebb meceneit. A már emlegetett fényes karrierhez különféle küldetéseket kell sikerrel végrehajtani (ravasz...), melyeket a gép igen szigorúan pontoz. Itt mondjuk kicsit visszaköszönnék az Operation Wolfos hagyományok, mivel a pontozás szó szerint értendő, ami azért nem a lehető leghangulatosabb és legstílusosabb értékelési forma egy kalandelemekkel átszótt szimulátor esetén. Az viszont nagyon tetszik, hogy válogathatunk a folyamatosan változó küldetések között. Természetesen az egyes küldetések közül átvethetünk képsorok az I-Warhól sem hiányozhatnak, ami a program csekély 3 CD-s terjedelmét figyelembe véve nem igazán meglepő.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

A kezelés az a téma, melybe túl részletesen most nem mennék bele. Ott az igen terjedelmes magyar nyelvű kézikönyv, abban lehet mindenféle billentyűzetkiosztásról és egyéb nyálánkságokról olvasni. Meg aztán az I-War irányítása tényleg nem egy felhasználóbarát téma: Dreadnought osztályú kis hajócskánk nem egy könnyen kezelhető jószág. A gondok ott kezdődnek, hogy mind a négy tisztet névszerint a kapitányt, a pilótát, a mérnököt és a tüzet nekünk kell irányítani. Ez persze nem

jelenti az, hogy nincs módunk az autopilotát bekapcsolni vagy a szerelők maguktól nem ügyködnek – csak épp a vezetésünkkel jóval olajozottabban mennek a dolgok. Mindegyik tisztnek megvan a saját posztja a parancsnoki hídon, ahova bármikor átkapcsolhatunk.

A kapitány posztja afféle pihenősarok, itt leginkább a fedélzeti számítógép arc-hívumában turkálhatunk.

De innen vehetjük



El egy el-
más k
szerkezet se-
gítségével egy
másik hajó (vagy ra-
kéta) fölött az uralmat. Ez a határozottan kellemes lehetőség sajna csak ritkán áll rendelkezésünkre, mivel a roppant taktikus szakadók (illetve a még taktikusabb kereskedők) mindenféle biztonsági rendszerrel védik le hajóik számítógépét.

A pilóta posztjáról irányíthatjuk a hajót, tüzeltethetünk a fontosabb fegyverekkel – tehát időnk java részét itt fogjuk töltöni. Mint azt már pedzegettem, a hajó irányítása embert próbáló feladat, így alapesetben a fedélzeti számítógép segíti a manőverezést. A gond csak az, hogy bizonyos nyaktörő mutatványokat csak 100%-ig manuális irányítással lehet végrehajtani, tehát idővel el kell sajátítani ezt a ténylegesen nehezebb módszert is.

A mérnök belső útmutatásai alapján tényked-

Ez pedig csakis és kizárólag egy vagon űrhajó lehet





De jó: azt üzenték, hogy ha követem az instrukciókat, akkor nem lesznek problémák - és én lettem a főnök!!

93%

A fenti hajóosztály alkotja a Haditengerészet gerincét. Ehhez merően el kell látni a flotta minden egyes hajóját a bázisaitól kezdve a hajóparancsnokig.

Az emberiség fantasziáját mindig lezárta az a rendszerünk legnagyobb botránya, a Jupiter. Vajon mi rejtezik a gázóriás végtelen szimunkra elképzelhetetlen hevesűgő viharok ölé szagától felhőretele alatt? A válasz minimumát várhatóan márcia, 1997 decembertől fogjuk. A NASA Galileo űrrepülője április 12-én érkezik meg a bolygóra.

mentes, a józan észünk) [a]zok a jellemeink, amelyek tekinti az esztét. az művészt elemezse és észlel meg az őt rüppályájának analízise után. Hihetetlenül agresszív idegnek nyilvánulnak az emberek alapul látkör, a felfogás tulajdonságai közel lévő, s épp ezért érzékek eddig lakhatatlannak tartott harmadik helyre bizonnyal. A Tardus egyen-

Az EIDOS kiadhatta volna előbb is a programot, mert hogy remélnek ebből profitot? No mandeg, lehet, hogy az utolsó számkai olvassák - de azért előmozdít csak ki a programot, ha nem, akkor legalább a hamarosan megjelenő javítanak okának majd helye. A Conquest Earth el so ráadásra egy újabb Command Conquer-ként működik. Azonban ha jobban belegondolunk a programba, kiderül, hogy nem igazán van semmi a játék bizonyos szempontjaitól tökéletes aspektusból vizsgálva viszont kevesebbet nyújt. Szerepünk természetesen a két bolygó megvédésére/kolonizálására és az ellenséges faj elpusztítására korlátozódik.

Az inklúzióval tökéleteségünk vagy indifferencia-
 ncia misszióit, illetve New Channelt. Az első

sóbb baráttal is szedek, most térünk át az ir-
nyításra, méghozzá az egyszerűbb Mission módban
(ha valami a Campaign módban másképp működik,
azt külön jelezni fogom).

Aki hozzá van szokva a C&C irányításához, az az első egy-két órában igen sűrűn veszi majd szája a kérését, lemondott, ugyanis itt egy kicsit meg kell várni a dolgok. Néziről a JOB! egérgombbal választhatjuk ki az egységet, akár egysebbel, akár csapatesttel (a keretűzött). A kijelölt csapatestet az ezel a gombbal irányíthatjuk a cél felé. A bal egérgomb megnyomása a tüzelést szolgál, de ez sem akárhogy: bármilyen irányba az egységet, ha a bal gombot megnyomjuk, akkor megállunk (!), és arra a pontra tüzelünk, ahova elmozdítottuk (még akkor is, ha a

hálója a hatalmas holdgömb atmoszférájába. A földi tudósok ezrei lesik a képernyőket, melyeken a szonda közvetíti a régén áhított adatokat. Azenhan nem csak ők az egyetemen, akik figyelemmel kísérik a Galileo űrhajó mardalátal... A Jupiter-nek kult intelligens lét-forma tudomai is megbővíti a galileo szerkezetet, amely lassan holdgójuk köztérét ereszkedik. Eddig is érkeztok az aszteroidávézatból meteorok a holdgójára, de ilyen anyagból levővel még sohasem találkoztak. Egy számukra teljességgel idegen faj anja most tanújelét létezésének. Nem telik bele sok idő, s egy új, pusztító erőt vírus kezd szedni áldozatait a landáló körkörös, szél szaktérben. 30 órával ezután ütötte fel fejét a galileo terjedő betegség, mely kezdetben csak az objektumon vizsgálódó tudósokat fertőzte meg, 16 órával később már a holdgó populációjának 85%-át. Sürgősen összeül a jupiter-héliek, vagy ahogy ők nevezik magukat, a jovianek vezető testülete, az űregrek Tanácsa, élükön vezetőjükkel, a legfelsőbb Teremt-

...és a politikai egyetemeken
tanuló fiatalokat kell be-
vezetni, akik célból, hogy
szellemi megvilágított sa-
mad legyenek. Itt az az el-
várás, hogy a klónok hajlamosak
legyenek a manipulációra. Csak
egy választás esetén egy új-
val inkább stratégiaorientált
módszerrel. Itt a helyes
felismerés a klónok elvárásai-
hoz képest kell megfigyelni
a klónokat, illetve a klónok
közül azokat az egyéneket, akik
a klónok között a legintelligensebbek
és leggyorsabban
helyezkednek a klónok között. Itt a
klónok több gondolkodást, illetve hadvezé-
relést igényelnek, mint a klónok.

[illegible][illegible]

A joviális jovianoknál a kezelőfelület szinte egyértelmű...

**Az idegenek generátora egy UTE-
drukker tövisrózsára emlékeztet, de a
környékén mászkáló csapatainál sem
sokkal (tövisrózsásabb a helyzet)**

Az 1947-es roswelli eset óta már mindenki jól tudja: urienyek valóban léteznek. Azt azonban már talán kevesebben tudják – leszámítva persze azokat, akik már látták a Men in Black című filmet – hogy ezek a lények is itt élnek közöttünk. Léven, hogy nem ismerjük fel őket, nem is tudunk rólok, pedig az utcán naponta elme-

gnek meg a pre-renderelt helyszínekben, a cselekményt rögzített (vagy ha úgy tetszik: filmszerű) kamerazetektől irányíthatjuk. A poligenos figurákat az eredeti színészekről mintázták, így teljesen jól fel lehet ismerni őket, s aki már látta a filmet, az a fegyverek típusával és azok hatásfokával is tisztában lehet. Itt van minden, amire

szükségünk lehet – beleértve a kis trükkös villantást is, melyet bármely embori lényt meg szabadíthatunk nyomozó emlékeiktől. A játék fejlesztői minden információt megkaptak a film készítőitől, ezért még olyan fegyverek is felbukkannak, amelyek a filmből már kimerültek.

HASOVLÓ, DE TELJESEN MÁS

A zsaruk hétköznapijaihoz nemcsak az utók hajkurászása, hanem a szimpla bűnbűzők lepuflattása is hozzátartozik.



gyünk mellettük. Egyesek menekülésként tartózkodnak a Földön, mások meg egyszerűen csak azért, mert szeretnek itt lenni. Hogy ezek a lények zavartalanul élhessék hétköznapijait, s megőrizhessék "inkognitójukat", erre a célra létrehoztak egy titkos szervezetet. A Sötét Zsaru az intergalaktikus békét és biztonságot szavatolja: ők azok a fekete napszemüveges, fekete öltönyös fickók, akik hivatalosan soha nem léteztek.

Nem hiszem, hogy akad olyan ember aki nem ismeré ezt a történetet (hacsak Tommy Lee Jones bele nem villantott a szemébe), ugyanis a mozifilm nyomán egész Men in Black divatóriát alkalmozott el először Amerikában, aztán az egész világon. Én nem igazán tudom, hogy a közönség mit eszik annyira ezen a süllyes koppi Will Smith-szen, mindenesetre tény, hogy a film sikere nem kis mértékben az ő főszereplé-

A játék ugyanúgy indár, mint a film. Kezdetben még nem választhatunk karaktert,

Végre egy helyszín, ahol világos van!



hanem James Edwardsot, a Will Smith alakította New York-i zsarut kapjuk. Egy külvárosi ház koromsötét folyosóján találjuk magunkat. Nőünk még nem is sejt, hogy épp egy földönkívülit vett üldözőbe. Miután benyitunk balra az egyik lakásba, néhány közönséges bűnözőt kell összevernünk/leölnünk, valamint egy bombát kell hatástalanítanunk (amikor Sipo!, akkor szabad a drotot leoldozni). Egy alkalponfosabban csak egy anyyálat – mindig egy lépéssel előttünk jár, s a tűzlépcsőn keresztül köröket old. Ilyen könnyen azonban nem rázhat le minket: ugorjunk le a szemetes konténerbe, rúgjuk ki az oldalát, s üldözzük tovább. Az eközben utunkat álló banditákat lövjük le, a kerítést rúgjuk be, majd a ládákon keresztül ugrálunk fel a házintó-ze. Fontos: a hullákak mindig kutassuk át,

ugyanis gyakran löszert vagy elsősegély-csomagokat találhatunk náluk. A löszerrrel pedig spinoljunk, tartogassuk a keményebb alakokra. A háztetőkön újabb gengszterek várnak ránk: igyekezzünk kihasználni, hogy mincsenek egymásra tekintettel: úgy helyezkedjünk, hogy a távolabbi gazdiko lövése a társa életét oltsa ki. Ha végeztünk velük, jobbra, felül átlógathatunk a következő házra. Újabb két pasas elintézése után a harmadik ház tetőn végre sarokba szorí-

hatjuk a "barátunkat", aki a többiekkel ellentétben immunis a golyókra! Csak kölcsapásokat és rúgásokat használva tudjuk elintézni. A hullákaal egy különös szobrocskát találhatunk, am amint magunkhoz vesszük, egyszer csak megjelenik egy napszemüveges pasas és vajon mit csinál? Természetesen villant!

En az átvizsgáló ámbóer: feltájtuk, hogy hősrünk árszantálból lavezott a hétköznapi emberek világából, a személyazonosságát törölték, s ezután már csak "J" ügynökként fogják szólítani. Nos, eddig tart a hasonlóság a film és a játék között – legalábbis ami a sztorit illeti. Ezután embereink teljesen más ügyekben fogóak nyomozni, mint a vásznon, és a kezdetektől fogva választható lesz az ex-boncnokné is. Csak a főhadi-szállás épülete változatlan, mivel hőseink

valójában nem csak átvizsgáló helyszíni funkcionál: remek szárazkés a Shooting Gallery, a filmben is látható gyakorlóter. Ezen majdnem olyan filikásan moil Will Smith-nek, nekünk is ki kell szornunk, hogy melyik céltábla a gonosz és melyik a jóit. A persze csak a részfűkát (lányokat?) szabad ettalálni. A gép számolja, hogy melyik kategóriából mennyit pottantottunk le, s ha sikeresek vagyunk, átléphetünk a következő szintre – vagyis a lőter egy teljes órtékláljáték. Majd' elfelejtettem: a lőter bejáratalán bármilyen típusú leggyvert vételezhetünk. (Kár, hogy nem vihetjük magunkkal őket a küldetésekre.) A történet összesen három misszióból áll. Az ügynökség elsőként egy sarkkutató bázisra küld ki minket, ami azért vált gyanússá, mert már hosszabb ideje nem látt annak egyetlen rádióüzenet-

FEKETÉBE

ugyanúgy onnan fogják a küldetéseket megkezdni, illetve oda térnek majd vissza. A játékban felbukkanó idegenek legtöbbje is szerepelt már a filmben, lesznek például nagy fejű "roswelloidok" és persze találkoztunk csótányokkal is. A főhadi-



Ha nem megy a kulccsal, akkor talán megy majd cipőtálpal!



senek volt köszönhető nekem a másik sztar, Tommy Lee Jones játéka jobban tetszett. Szerencsére a film alapján készült játékban mindenki megkapja az izlésének megfelelő figurát, ugyanis mindkettőjükkel lehetünk, sőt még Linda Fiorentinová is, aki ugyebár csak a film végére vált a testület oszlopos tagjává.

A játék az Alone in the Dark, illetve a Resident Evil sémájára épült, azaz minden egyes szereplő franksó 3D figuraként jele-

EN IN

sem. A második küldetés egy Amazonas menti kis faluban játszódik, ahol a helybeliek szintén különös dolgokat tapasztalnak: természetfeletti lények embereket esznek a közeli hányákban. Végül harmadjára a világ egyik leggazdagabb emberének, Skip Frailes-nak a szigetére látogatunk, aki computer fejlesztésével foglalkozik – ám mint később kiderül, nem teljesen egyedül munkálkodik.

NEHÁNY MEGSZIVLELENDO TANÁCS

Kalandjaink során többnyire csak az akció részek okozhatnak gondot, a felfelhető tárgyak használata elég értelemszerű. Nekem inkább a kissé nehézkes irányítás okozott gondot, például a legtovább azon voltam

megkérdezni, hogy nem voltam észre, hogy a kutatóbázis számítógépes rendszerén különre kell kattintani a belépési kód beírására, mikor teljesen úgy tűnt, hogy csak a bejelentkezés gombja aktív. Hogy lássátok, mire számíthattok, mindjárt átnevezzük az irányítást az első küldetés. Először azonban jöjjen az irányítás!

A különböző tárgyakat felvenni/használni a Space-szel, letenni pedig a Bel-lel lehet. A tárgylistánkat a CapsLock-kal tekinthetjük meg. A fegyverek és a tárgyak közül közvetlenül is szelektálhatunk, ehhez a Move/End és a PageUp/PageDown gombokat kell lenyomnunk. Futni a Shifttel, ugrani a Ctrl-lal tudunk. Külön emiósra méltó a Ctrl+Alt+valamelyik irány kombináció, az ugyanis – akár egy bekszó – körbeugráshatjak az ellenfeleinket. (Kézitusánál egy

mesztől megkérdeztük, hogy a kutatóbázison teljes kihaltság fogad minket. Az itt-ott felfelhető apró feljegyzésekből hamar kikövetkeztethetjük, mi is történt: valami vírus támadta meg az alkalmazottakat, amiktől teljesen becsavarodtak. Később ugyan összerutunk néhány "lufelével" azok viszont se szó, se beszéd nekünk támadnak. Akkorig lehet következoen az a tippek: elsőként csak a kutyaorlékkel kísélt "óiba" juthatunk be, ott egy kódkártya hever. A közeli barakk mellett helysegeben egy szolgát találunk.

Kudlik John kívül én is nagy komoljja vagyok a blokknek



AZ ÉRTEKELÉS

A játékok mindegy, melyik szereplők csupán vágnak neki, az eltérő szereplők csupán

majd eltérő stílusú poékat fűznek a különböző szituációkhoz. A játék grafikája összességében kielégítő és a hangok sem rosszak, viszont a képregényes stílusú átvázto animációk szerintem abszolút nem passzolnak a program hangulatához. Külön idegesítő, hogy meghalás esetén csomó időt elvesz az animációk betöltése – nyugodtan ki hagyhatták volna őket. Az se lett volna rossz, ha

Idegen a cowboyok között (ha már úgyis a filmeknél tartunk) vagy fordítva?



Ugyanott az egyik szobában egy csakány fekszik a földön, ezzel levághatunk egy darabot a hűtőkamrában csungó húsról. A kamrához egy padlóról nyíló csapóajtó vezet, lemászva mindaddig nem látunk sokat, amíg fel nem kapcsoljuk a villanyt. A kamrától nem messze egy generátort találunk, amit az ajtaja melletti kapcsolóval indítsunk el. A levágott húst a rádiós szobában

fekvő eb tányójába rakjuk, vészjelzés pedig a rádió melletti morse géppel adjunk. A körhízi részleg nem nyílik, rugjuk tehát be az ajtót. Bent a dokitól elvehetünk némi vakcinát, ezzel oltuk be magunkat, a sarokból pedig egy kémcső vért vihetünk el. A generátor beindítása és beoltásunk után térünk vissza a portához, s ott a halsó helysegeben vegyünk ki a computer alól a jelzolenyt. Lépjünk be a computeres rendszerbe: ködszónak a főnök kedvenc kutyusának a nevét használjuk. (A szoba egyik fényképeről olvasható le.) Ezután visszakapcsolhatjuk a biztonság rendszerét, mire a portánál lévő monitoron egy fétkos utal fedezhetünk fel a generátornál. Az ut egy betagott löhöz vezet, de a jeg ala beszakadva valami különös világba érkezünk – tele füres (és ellenséges szándékú) lényekkel. Miután a piros kulcs megszerzése után beindul az idegenek önmegsemmisítője, igyekeznünk kell! A piros kulccsal nyíló járatból el kell vinnünk a tartályt és a szomszédos ajtót nyitók kulcsot, hogy végül egy computer segítségével "kiayithassuk" azt a vészjáratot, amit a folyosón már korábban láthattunk...



Sikeres detszant hadmozdulattal partaszálltam a második küldetésben

A játékot az eredeti színészek szinkronizálják, bár a szinkronhangok tónusa nagyjából el van találva. Szóval mi is lehetünk sötétlőntányosok – csak legyen türelmünk a sötét hatterekre meregetni szemünket!

V.Z.

men in black

Kiadja: Gremlin

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PIID, 16MB RAM, 5VGA 2MB, 4xCD, WIN95

80%

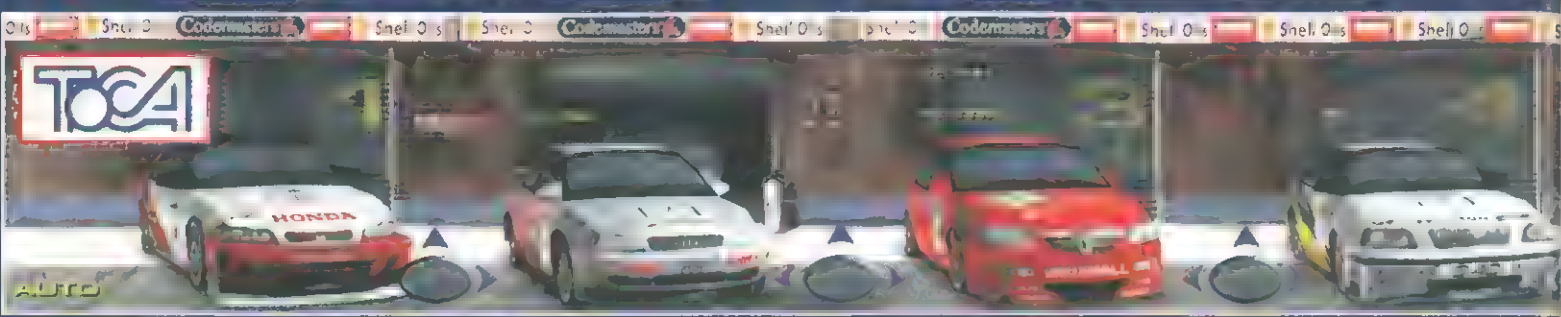
ÖLTÖZÖM!



Keményebb ellenél ellen ez szinte nékülözhetetlen. Ma állást akarunk tölteni/menteni, de nem akarjuk ehhez az Esc-pel behívni a főmenüt, az F9 és F10 gombokat használjuk. Az első küldetés leginkább a Thing című filmre emlékezteti az embert.



BLAC



TOURING C champion



Óriási reklámhadjárat és várakozás előzte meg a Codemasters legújabb autóversenyzős programját, a Touring Car Championshipet. A cég, amely mostanában elsősorban a konzolokat, azon belül is a PlayStationt helyezi előtérbe (ld. például a Micro Machines 3-at, aminek PC-s változata csak vagy fél évnél lemaradással követte a PSX-est), felismerte, hogy a PC egy 3D kártya segítségével ismét ott van a versenyben: ennek a felismerésnek az eredménye a TOCA. Az ismertetés előtt annyit mondanék, hogy a játék még nem a forgalomba kerülő végleges verzióját volt szerencsém tesztelni, hanem egy review-példányt, amit a Code Masters volt szíves eljuttatni szerkesztőségünkbe. Ez a végleges verziótól még néhány dologban különbözik. Ami nagyon

szíven ütött az a CD-re nyomtatott minimális konfiguráció volt, idézem: "Pentium 166 + 3D gyorsító kártya (de ez még nem a végleges konfiguráció)" Hm. Eddig azt hittem bika gépem van – most rájöttem, hogy minimális a kiépítettsége. (Egyébként ha ez még nem végleges konfiguráció, kíváncsi leszek, hogy mi lesz...) Maga a játék hivatalos szimulációja a RAC Autotrader British Touring Car Championshipnek, azaz a széria-autók brit bajnokságának. Nem tudom, kinek mennyit mond ez a tény, mert nálunk inkább a Forma 1-et favorizálják, így a sportág szerelmesei csak a műholdas adókon élvezhetik a különféle versenyeket. Mindenesetre az biztos, hogy a játék tartalmazza az 1997-es évad összes versenyzőjét, csapatát és pályáját.

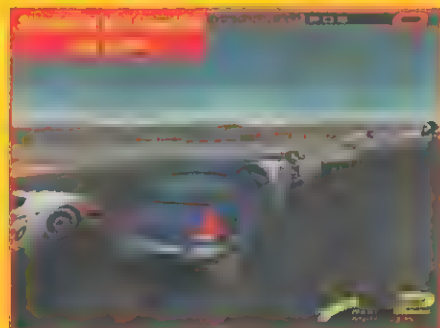
Mivel tizenhat autó versenyez és nyolc csapat van, kissé megerőltető fejszámolás után kiderül, hogy nyolcfajta autó nyergetbe pattanhatunk. A választék: Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Honda Accord, Peugeot 406, Nissan Primera, Ford Mondeo, Vauxhall Vectra (ld. kis galériánkat odafent). Azt hiszem innen mindenki ki tudja választani a szívének leginkább kedves járgányt. Talán hibának tűnhet, hogy túlságosan hasonlóra sikeredett minden autó teljesítménye (egészen minimális eltéréseket tapasztaltam csak közöttük) – de végül is poén, hogy így tulajdonképpen bármelyik autó esélyes a győzelemre. Legjobb választásnak talán a Renault Laguna tűnik, hiszen míg vezetői zsenialitásunkat ki nem bontakoztatjuk, általában az nyeri a versenyeket. Egyébként nekem nagyon jól bejött, ha az Audival mentem, sorra nyer-

tem a versenyeket – hiába no, a német ipar, az tud!

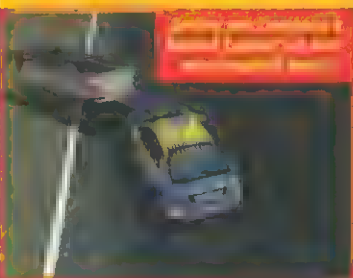
A pályák: Donington Park, Silverstone, Thruxton, Brands Hatch Indy, Oulton Park, Croft, Knockhill, Snetterton. Nyilván a nevek csak a fanatikuskoknak mondanak sokat (talán az egy Silverstone-t kivéve, tekintve, hogy itt Forma 1-es futamokat is rendeznek), de ne aggódjunk: igen változatosak mind az útvonal hosszát, mind a kanyarok számát, mind az időjárási tényezőket figyelembevéve. Természetesen senki ne számítson sivatagi, ne adj' Isten dzsungelbéli pályákra, ugyanis a versenysorozat Angliában játszódik. Egyébként nagyon tetszett a pályák környezete, amire jó példa a doningtoni pálya, amelynek szomszédjában található a légishowknak is otthont adó Castle Donington reptér: ennek megfelelően a légtérben utasszállító gépek cirkálnak, ha pedig egy bizonyos ponton sodródunk ki, akkor egy életnagyságú Spitfire figyelni csapnivaló stílusunkat.

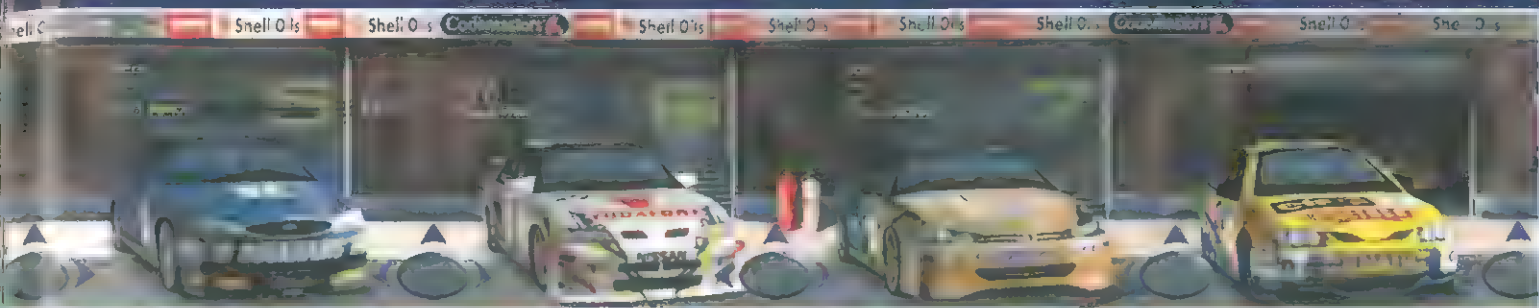
Apropos, időjárási viszonyok: minden pályának van egy előre meghatározott időjárása, Silverstone például viharos időjárással, a Donington Park viszont szikrázó naptény-nyel köszönt minket. (Viszont ha a megfelelő hajlakkot használjuk, akkor tulajdonképpen teljesen mindegy, hogy milyen az időjárás...) Ez csak akkor érint minket, ha bajnokságot indítunk. Amennyiben csak szimplán versenyezni szeretnénk az egyik pályán, mi magunk állíthatjuk be az időjárási lehetőségeket, hozzá öt fajta közül: napos, esős, viharos, felhős, havas. Hatodikként a default szerepel, ekkor az eredeti viszonyoknak megfelelő közegben vezethetünk.

Térjünk át a legizgalmasabb részre, magára a versenyre! Előbb az általános szabályokról: sok más autó-



versenyhez hasonlóan csak akkor mehetünk szimpla versenyt az első két pálya (Donington Park, Silverstone) után következőkkel, ha azokat már Championship módban, azaz teljes szezon játsva teljesítettük. Piha, mondhatja az egyszerű játékos, majd gyorsan végigrohanok rajtuk, azt annyit! Erre a legnagyobb jóindulattal is csak annyit mondanék, hogy: Nana! Két dolog miatt mondanám: az egyik, hogy a játék nem túl könnyű, főleg nem a nagyrészt csak billentyűzetről küzdő PC-sek számára, a másik, hogy a teljes szezon 24 versenyből áll (van olyan pálya, amit négy (!) alkalommal kell teljesítenünk), hosszú bajnokságot játsva pedig 18 és 38 körös versenyek lesznek (plusz a három kvalifikációs kör minden verseny előtt). Ez még gombócból is sok, de ezt nyilván





International Rally Championship Macro Machines

ván a készítők is érezték, mert beépítettek egy rövidített bajnokságot is. Itt is ugyanannyi a futamok száma, de a körök száma már "csak" 6 és 12 között ingadozik. Az meg végképp gonosz dolog, hogy bizonyos pontszámot is teljesíteniünk kell a továbblépéshez. Az első 15, a második 12, a harmadik 10, a negyedik 8, az ötödik 6 pontot kap, innentől egyesével megy le a pontszám a 10. helyig, amely 1 pontot ér. Külön jutalompont jár azért, ha az időmérő futamokban a legjobb időt futva a pole positionból, azaz az első rajtkockából indulunk. Pontvesztéssel járhat a veszélyes vezetés is: a harmadik alkalommal 4, az ötödik alkalommal 6 pontot vonnak le tőlünk, míg a hatodik figyelmeztetés már a versenytől való kizárást vonja maga után. A kuparendszer hat versenyként lép életbe, de csak annyi a jelentősége, hogy amennyiben jól teljesítünk, kapunk egy pár titkos kódot a játékhoz.

Szabályokról ennyit. Nézzük, milyen nézőpontokból irányíthatjuk az autót. Két külső nézetünk van, egy távolabbi és egy közelebbi, szerintem ezekből lehet legjobban irányí-

tani az autót. Ezenkívül még van egy nézet a motorháztetőről és egy a pilóta szemszögéből. Itt próbáltuk valamit újítani, mert ez nem a szokványos műszerfal nézet, hanem mozgás közben látjuk a kezünk, ahogy kormányoz és sebességet vált. Maga a karosszéria is mozog, ahogy kanyarodunk és dőlünk az ülésben, vagy pattogunk egy-egy ütközésnél. Az ötlet nagyszerű, de a műszerfal belső kinézete valami olyan silány és elnagyolt, hogy egészen meglepődtem – arról nem beszélve, hogy így olyan marha sokat nem látunk a pályából.

Az autók mozgása nagyszerű, eddig talán a legjobb, legélethűbb, amit láttam. Ebből adódik, hogy vadabb kormánymozdulatoknál vagy a pályáról kisodródva az autó azonnal megfárad – bár egy mondjuk 200-as tempónál talán el is várható. Mivel nagyon valóságosan viselkednek a gépek, éppen ezért az irányításuk is kicsit nehéz. Ha kicsúszunk a fűre, lehetőleg ne kormányozzunk, vagy csak nagyon óvatosan, mert rögtön megpördülünk. Ugyanezt az aszfalton is előadhatjuk egy hirtelen kormánymozdulattal, úgyhogy vigyázzunk! A kavicságyra kifutva nagyon lelassul az autó, az ilyesmit lehetőleg kerüljük, de ha egy S-kanyart szeretnénk levágni, és ehhez elengedhetetlenül szükséges a ráfutás, akkor is minél kisebb darabon hasítsuk át. A kocsik fara úgy mozog, hogy egy autómániás a "már-már szexis" kifejezéssel illetné. A ver-



seny izgalmas, már csak azért is, mert elég jól mennek az ellenfelek, de külön figyelték rá, hogy azért ők is tudnak bénázni: kicsúsznak, néhol keresztbe állnak. Nehéz elsőnek lenni, de nem lehetetlen – úgyhogy a kihívás éppen megfelelő.

Ütközéseknél is az egyik legjobbat produkálja a program, értve ezt az autók törésére. Betörnek az ablakok, horpadnak az ajtók, lerepülnek a motorháztetők – egy rázósebzesebb futamban úgy leamortizálhatjuk az autót, hogy rá sem lehet ismerni. Az effektus talán még a Destruction Derby-nél is jobb, azt leszámítva, hogy itt nem füstöl az autó.

Természetesen játszhatunk hálózaton, illetve – ami az újabb autóversenyekben PC-n még újdonság – játszhatunk osztott képernyőn is, egy gépen, akár négyen is! No ehhez azért rettenetesen bika gép kell, az én P166-osom még épphogy bírta a két játékost.

Sokan mondhatjátok most nyilván magatokban, hogyha ilyen jó a program, akkor miért nem adtam neki magasabb százalékot – azaz térjünk rá a hibákra. Ez jobbára annak tudható be, hogy bár a grafika szép, de azért láttam már jobbat is. Az autók kidolgozása például nem rossz, de ahhoz képest, hogy 3D kártyát használ, azért még kissé pixeles. Az International Rally Championshipben szebbek voltak az autók (igaz, ott egyáltalán nem látszottak rajtuk a sérülések). A háttér is szép, de szerintem a Psynosis

F1-é szebb volt, ráadásul ott az esőben autózva a víz is felverődött a kerekekről. A zene CD audio, és nincs vele gond, de remélem, hogy a béta-verzió hibája, hogyha vége a számnak, már csak a motorhangot hallhatjuk. A riporter csak a verseny elején és végén beszél az újonnan feltűnt ifjú versenyzőről, de a verseny közben nincs semmi közvetítés (hova tűnhetett?).

Egyébként egy nagyon szép grafikai, élvezetes autóversenyt kap kézhez a játékos. A Codemasters ismét egy jó játékot alkotott, bár szokásosan maximalista várakozásaitól egy picit elmarad.

K.Z.



Kiadja: Code Masters

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P166, 16MB RAM, 3D kártya, 2x CD, WIN95

81%

ÁJLAVDISZGÉM!

Az Electronic Arts legújabb remekművének elkészítésében 139 ember segédkezett. Volt aki rajzolt, volt aki tesztelt és volt aki az aláfestő zenéhez gitározott. Nem tudom, közülük ki mennyire híres saját szakmájában, de az biztos, hogy most mindenki tökéletes munkát végzett. A játék egyszerűen lenyűgözött, magával ragadott. Csak leültem, játszottam és képtelen voltam abbahagyni.

Az előző változathoz képest a legnagyobb változások az irányításban jelentkeztek, új lehetőségeink egyszerűen döbbentetnek. A játékot ugyan játszhatjuk sima joy-jal (de így semmi trükkre nem leszünk képesek), vagy billentyűzetről (ehhez azonban három vagy négy kéz sem elegendő). Az összes funkció eléréséhez azonban egy 10 gombos botkormányra vagy joypadre lesz szükségünk. Ezzel viszont néhány hét gyakorlás után a kosárlabda

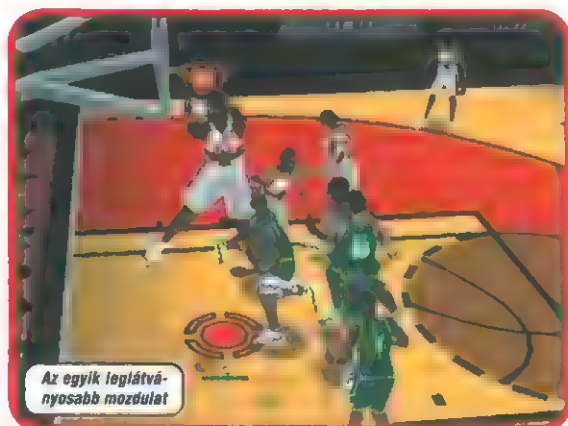
ciójával az összes zsákolási formulát kipróbálhatjuk. Szintén két gomb kell ahhoz, hogy a palánk felé repülő játékosnak zsákolásra adjuk fel a labdát. A pontos dobásokhoz vagy a gép segítségét kell kérnünk (ilyenkor a találati arány az adott játékos NBA statisztikáitól függ), vagy eléggé oda kell figyelniünk, hogy milyen távolról és milyen időzítéssel engedjük el a labdát. A védekezés ehhez képest egy egyhangú, unalmas feladat. A lepatlanó felszedésén és az irányított játékos váltásán túl csak a labdaszerzés és a támadó odéblökése marad.

A csapat a támadásnál és védekezésnél alkalmazott stratégiát automatikusan választja ki, de ha kedvünk és időnk engedi, ezzel is foglalkozhatunk. Ilyenkor a rendelkezésünkre álló formulák közül ki-választhatunk nyolcat-nyolcat, melyeket a játék közben a tűzgombok nyomogatásával változathatunk. Támadás közben normál esetben

van és folyamatosan követi az eseményeket, de ezt szerintem már sokan tudják. A programban ezek mellett néhány apróbb bővítést is felfedeztem. Játsszhatunk például 3 pontos versenyt, amikor a



Ha ebből, borzasztó nagy zsákolás lesz!



Az egyik leglátványosabb mozdulat

NBA Live 98

elemeinek szinte teljes skáláját be tudjuk mutatni, mégpedig akkor, amikor mi akarjuk, s nem a gép véletlen döntésétől függően. Labdavezetés közben például a védőnek háttal fedezhetjük a játék-szert, lefordulhatunk a védőnkéről, vagy a lábunk között pattintva csaphatjuk be őt. Passznál a legegyszerűbb mód, hogy az előttünk álló társunkhoz dobjuk a labdát. Két gomb nyomogatásával azonban bármely másik csapattagot is elérjük (persze annak érdemes

passzolni, akit látunk a képernyőn). A dobásnál szintén teljes az arzenál. A labdát a levegőben bármikor elengedhetjük, s közben akár előre, akár hátradról kerülhetünk minél távolabb a védő kezétől. A gyűrűnek oldalvást állva egy szépen kivitelezett horog következik, a palánk alól pedig két gomb kombiná-

mindig azt az embert irányítjuk, akinél a labda van. Az NBA Live 98-as változatában viszont már azt is választhatjuk, hogy az egész meccs során egy játékos, mondjuk a centert mozgattuk. Ilyenkor amellett, hogy szaladgálunk össze vissza, továbbra is beleszólhatunk a játékba, hiszen kikövetelhetjük a passzt társunktól vagy akár dobásra is rávehetjük a labdát birtokló gépjátékost.

A program grafikája szintén felülmúlt minden eddigit és talán minden várakozást is. Maximális felbontásban a figurák arcvonásaiban valódi NBA játékosokra ismerhetünk, egy egy közeli képnél pedig jól látható, hogy a figurák felépítésében még az izmokötegeket is külön-külön, teljes részletességgel dolgozták ki. Emellett csak érdekes ráadásnak tűnik, hogy a csillogó, famintas parkettán a játékosok tükörképe és árnyéka váltja egymást, a nézők tombolva hullámanak a helyükön, hogy a forgó reklámtáblákról ne is beszéljünk.

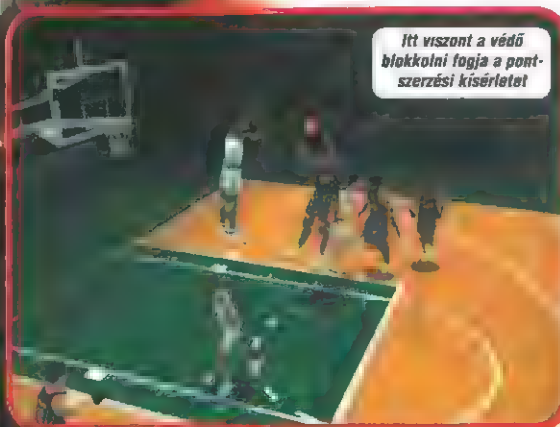
A hangon túl sok újat nem tudtam felfedezni. Egy Verne Lundquist nevű pali dumálja végig a meccset. Elég jó szövege

jól ismert módon egy perc alatt kell a 25 labdából minél többet a gyűrűbe juttatnunk. Az eddigi három mellett most megjelent egy negyedik nehézségi fokozat is, amelyet a program szerzői kizárólag vérbeli profiknak ajánlanak. Én még csak a második szintet próbáltam, hiszen eleinte a többet néztem a botkormány gombjait, mint a képernyőt, de már ez is elég szoros meccset eredményezett.

Ahhoz, hogy a program minden lehetőséget bekapcsolva normális sebességen fusson, egy 166 Mhz-s Pentiumra lesz szükségünk. Akinél ennél gyengébb vasa van, annak döntenie kell, hogy a mintegy húsz lehetőség közül melyiket tudja nélkülözni. Bár a játék így is elég látványos lesz, azt hiszem az igazi fanatikusok hamarosan processzoruk lecserélésén fogják túrni a fejüket.

P.K.

Itt viszont a védő blokkolni fogja a pontszerzési kísérletet



EA

Kiadja:

LÁTVÁNYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENEBONNA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

93%

egy úriemberhez méltó párbajban, a párbajra viszont csak a megfelelő inzultus után hajlandó (de énekelhetünk is neki – akkor ő fog inzultálni minket, de párbajhoz ez kevés). Torokmetsző Bill kissé anyagi: csak olyan kapitányhoz áll be, aki valami kincset is fel tud mutatni (lehetőség aranyból). A Rohadtsonka kapitány haján dolgozó



McMuttonnal nem tudunk munka közben csevegni, a francia származású vendéggel viszont hosszas eszmecsere folytathatunk, számos sértéssel, ámde kevés eredménnyel – így tehát először Renét el kell üldöznünk. Fésűt lopni nem tudunk, viszont a földről felvehetünk egy "nyelvűrtöt".

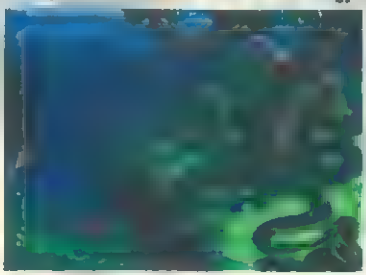
Sétáljunk ki a városka főterére, ahol a szökőkút mögötti színház ajtaja még zárva van, de az oldalt levő művészbejárón bejuthatunk. A kellektárban egy csomó színházi kacat hever. Szép sorban végignézzük őket előbb-utóbb eljutunk a fogasig, ahol az elnyűtt kalózkabát gallérján némi korpa hever. Illetve nem korpa – tetű. Olyat viszont minden kalóz hord magánál, tehát tegyük zsebre őket, a kabátujjából kilógó kesztyűvel egyetemben. A következő trükkös dolog az asztalon vár bennünket, ahonnan felvesszük a varázspálcát. A varázskalapon használva semmi nem tűnik el, viszont megjelenik a Hasbeszélő Lexikona, ami szintén nélkülözhetetlen felszerelés még a leghétköznapibb kalóznak is. Jobbra beugorhatunk a színpadra is, ahol az esti előadáson műsorra kerülő Shakespeare-egyveleget próbálják. Slappy semmiképpen nem óhajt bevenni bennünket a társulatba (az imént áthallatszott az éneklésünk a borbélyüzletről), viszont pár szereplése már volt a Blood Islanden: Palido Domingo, mindig magánál hordta az odavezető utat tartalmazó térképet. Palido a helyi Beach Club tagja, ott bármikor megtalálhatjuk.

Térjünk vissza némi huncutság kedvéért a borbélyüzletbe. Először is úriemberhez méltón inzultáljuk van Helgent: orcán suhintjuk a kesztyűvel – és már vonulhatunk is vele párbajozni a városka mögötti tisztásra. Pisztollyal nem sok esélyünk lesz ellene, mert az úriember egy pötttyet csal: mire megfordulunk, ő már tüzel is, tehát kénytelenek leszünk egy sokkal vértagyasztóbb párbajszkört igénybe venni – a bENDSŐT. (Ehhez előbb be kell csukni az egyik doboz fedelét.) A bENDSŐPÁRBBAJBAN mindig azokat a húrokat kell megpendítenünk, amelyet van Helgen a futamjai végén utoljára pendített (először négyet, aztán ötöt). (A poént megmagyarázánk: a jenkiknél és az angoloknál széles körben ismert a Dueling Banjos című country szám, amelyben két virtuóz bENDSŐJÁTEKOS kacifántos futamokkal felelget egymásnak. Miveltebbek azt is tudják, hogy a Toy Dolls is játszott a Dooling Banjos címmel...) Na kétszer is követjük, van Helgen megvadul, és elképesztő szöliba kezd. Guybrush azt mondja, hogy ezt már képtelen lesz követni. Szóval akkor most mi csinálunk: vegyük fel az egyik pisztolyt, aztán lövünk ki a kalóz kezéből a bENDSŐT. Van Helgent

annyira elképeszti ez az aljasság, hogy haladéktalanul be is lép a csapatunkba.

Itt az ideje, hogy a szemtelen franciát elhajtsuk a borbélyüzletből. Amíg a borbély egy kis időre leteszi a fésűjét, gyorsan szórjuk rá a tetveket. A hatás nem marad el: a higiénia mindenek elé helyeződött Haggis a tetvelletlenítés leghatékonyabb módszerét választja a keze ügyébe akadó első szabállyal, és kihajítja a franciát – tehát mi vagyunk soron. Haggis szintén hajlandó visszatérni a tengerre egy kapitány alatt, ha az legyőzi őt a skótok ősi erőpróbjájában, a tuskóhajításban. Ezzel egyelőre még kár próbálkoznunk, mert ezt a behemót márhat ügysem tudjuk még túlszárnyalni – kérjünk inkább egy hajvágást tőle. Haggis a nagy hajszobrászokhoz hasonlóan könyvből vág haját. Most egy kicsit el kell hogy távolítsuk, rúgjuk le tehát a könyvről a nehezéket. Ez először nem fog menni, mert túl alacsonyan vagyunk, de ha a fogantyúval feljebb húzzuk a széket, mindjárt sikerül. A szél ide-oda fújja a lapokat, Haggis tehát elvonnul papírnehezéket keresni. Emeljünk tovább a széket a plafonig, és húzzuk ki a mennyezetre ragadt ollót. Haggis dolgvégezetlenül tér vissza: az egész szigeten nem talált egy kavicsot, viszont ha kölcsönadnánk az egyik szemgolyónkat nehezéknek, akkor akár francia stílust is kaphatnánk... Ez az amire nem vágyunk, tehát távozzunk az üzletből.

A város túloldalán egy fogadó nyitott ajtaja hívogat bennünket, de az irigylésre méltó szőke szőrzetű viselő tulaj csakis a meghívóval rendelkező egyéneket hajlandó kiszolgálni – és ilyen nekünk még nincs. A ház falán a mocsárba költözött voodoo-biznisz hirdetését olvashatjuk (tegyük el), majd pillantsunk be Kenyhez, a túloldalán levő "talponálló" üzemeltetőjéhez. Az itt kínált limonádéhoz a helyi tisztiorvosi szolgálatnak is van egy-két keresetlen szava, de az árus elmondása szerint szinte minden gyógyít, beleértve a foghiányt és a halált is (voodoo átkot nem). Egy fabatka nem sok érte, bár nem túl korrekt, hogy a limonádé fenék nélküli korsóban kapható. Ez ugyan megoldja Keny árutánpótlási gondjait, viszont nem túl vásárlóbarát... Sétáljunk el jobbra, ahol a növényzet mögött a Veszéj Öblét sejteti az útjelző tábla. Itt vágjunk az ollóval magunknak némi ipecac virágot. A tábla tanúsága szerint a virágból készült főzetet egykoron hashajtónak használták a sziget első telepesei. Vágjunk tovább utat magunknak az aljnövényzetben az ollóval. A következő helyszínen felvehető tárgyak hatalmas készlete vár bennünket, valamint egy kígyóveszélyre figyelmeztető tábla. Míg Guybrush azon mereng, hogy miféle veszélyt jelenthet egy kígyó, első kézből meg is tapasztalja, amint reggeliként szolgál egy anakondának. A szanaszét heverő tárgyak neve ugyan egytől-egyig ígéretesen hangzik (kígyóriasztó, kígyófej szétverő, stb.), de a hiülő bendőjéből nem tudjuk felvenni őket. Kénytelenek leszünk tehát odabenn kutakodni, ami szintén több leletet is hoz. Nagy



X-COM: APOCALYPSE

X Microprose már a harmadik bört hűzza le az X-COM sorozatról, de azért nyilván jól jön majd hozzá némi segély. Az **ALT** lenyomása mellett pötyögjük be: **TAC CHEAT**, ami aktiválja a család üzemmódot. A továbbiakban szintén az ALT lenyomásával a következő könnyebbégeket kapcsolhatjuk be/ki: **T**: Irénings mód; **H**: a rejtett területek; **V**: rejtett csapatok; **I**: láthatatlanság; **W**: súlytalanság; **Ese**: a trainer kikapcsolása.

lehetett erre felé egykor a forgalom, mert a kígyó gyomrában van minden a porszívócsőtől és gumibroncsától kezdve a kávéfőzőig. Az utóbbiban rögtön gyárthatunk is némi üdítő szirupot az ipecac virágból, amit a kígyó fején használva meggyőzhetjük az otromba hullót, hogy mi tulajdonképpen nem is vagyunk olyan finomak.

A megmenekülés feletti öröm csak átmene-ti, ugyanis a hiülő a sziget természetvédelmi körzetébe köpi hősünket. Ez arról nevezetes, hogy itt található a futóhomok, ami a vigyázatlan turistákat foglyul ejti és szépen elnyeli. Mielőtt ez a sajnálatos esemény bekövetkezne, törjünk egy nádszálat és egy tuskét, majd tegyük a nehezéket az egyik lufira. "Beszéljünk" a lufihoz (vagyis fújjuk



odébb), majd miután ment egy kört és megállapodott a fán lógó lián felett, tegyük a tuskét a nádszáliba, és az így nyert első osztályú fúvócsővel durantsuk ki a léggömböt. A kö elszakítja a fán lógó liánt, amibe belekapaszkodva kímálhatunk a homokból és kijutunk a Veszéj Öblöbe. Itt horgonyoznak az Elaine szobrárt elrabló kalózok. A hajójuk meglátogatását egyelőre még ne erőltessük, sétáljunk inkább vissza a városba.

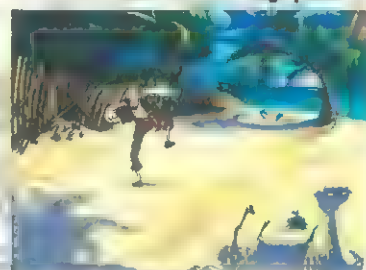
A kígyó gyomrából felszedett cuccokból szerencsésen nálunk maradt az enciklopédia és a meghívó kártya. Utóbbival bevonulhatunk a fogadóba, amelyet Szőke Szakáll, a nyugállományú kalóz üzemeltet. Alapvetően csirkéből készült ételekkel várja a rászorulókat, de pillanatnyilag kizárólag szendvicssel szolgálhat, mert a hegyekben élő kétnyélűes Ördögcsirke kiengedte a ketrecekéből a csirkéket – ráadásul pont most, amikor egy komolyabb megrendelés lenne: a Danjer Cove-ban horgonyzó kalózok éléskamráját kellene feltöltenie. Ráadásul ő sem élvezheti tovább a csirkék ízét – de az Ördögcsirke egyszer még visszatér hozzá, és akkor még holtot csinál belőle... Az épületes történetet hallgatva feltűnhet, hogy a Szőke szájában levő egyetlen fog aranyból készült – ez a maga nemében valóságos kincs! (Szőke mondjuk mindenképpen...) Adjuk neki oda először a nyelv-, illetve jelen esetben: fogtörőt, majd miután sikeresen kitornte vele a fogát, kínáljuk meg egy kis rágógumival. Amikor lufit fúj belőle, durantsuk ki a tüvel és már zsebünkbe is mélyeszthetjük az aranyfogat. Vegyünk egyet az ajtónál álló szendvicss hordóból,

majd sétáljunk a "roppant csendes személy" asztalához. Állapotából ítélve már egy jó ideje itt lehet, mert mihielyt megszólítjuk, az asztalra hullik és kalapja alól egy "Kérdezz engem a Grim Fandangoról!" (a Lucasarts készülő kalandjátéka) jelvény gurul ki. Vegyük magunkhoz a hátából a kést, valamint a klubkártyát az asztaláról, aztán sétáljunk vissza a fodrászokhoz.

Mutassuk meg az aranyfogat Torokmetsző Billnek, aki az elképesztő aranykincs láttán rögtön be is áll a legénységünkbe. Most már csak Haggis van hátra, viszont a tuskóhajító verseny megnyeréséhez némi előkészületek szükségeltetnek: menjünk ki a párbajterre, ott pedig a tisztásra (a hordó mögött). Itt néhány gumifa nő, valamint egy bakon álló rumoshordó (illetve az nem nő – az csak úgy ott van). A csontváz hátából kiszedett kés a gumifát ugyan nem vágja – annál inkább a simát, vagyis a fűrészbakot. A hordó elgurul és néhány liter rum folyik szét (jaj, minő kár!), amit szépen begyűjtünk a parázsló fadarabba. A detonáció kirobantja a gumifát, mi pedig most már kihívhatjuk Haggist "tuskót nyúni". Természetesen győzni fogunk, mert a gumifa kipattog a világából. Haggis mesterrel tehát most már teljes a legénység – már csak egy térkép kell és egy hajó. Nézzünk először a térkép után!

(Közben egy kis bejátszás tanúi lehetünk, amint André Király kapitány hajójának legénysége kihalássza a játék elején lezajlott cseleplete maradványait: kevéske banánt, egy hordó grogot csirkével a tetején – meg egy furcsán izzó csizmát...)

Itt az ideje, hogy benézzünk a szigorúan zárt körű Beach Clubba, ami a nevéhez híven a tengerparton helyezkedik el. A pofátlan kabinosfiú rámutat, hogy ez a klub ANNYIRA exkluzív, hogy aki nem rendelkezik tagsági kártyával, az semmilyen szolgáltatást nem vehet igénybe – sőt, ki se mehet a partra. A Szőke szájában pihenő hullá már 1632 óta tag, tehát a kártyáját adjuk oda a kabinosfiúnak. Az egy pötttyet megütődik rajta, de most már kísérelhetünk a tengerpartra.



Azaz csak sétálhatnánk: a homokot a langymelegnél egy kicsit tovább fűtötte a nap. Vegyünk tehát magunkhoz három törülközőt és mártsuk bele őket a jegesedénybe – ezen végigsétálva már kijutunk a tengerpartra. Előbb azonban megfigyelmezzük az ar-

cátan kabinost velük. A roppant csipős fe-gyelmezést nem is bírja sokáig, és miután el-tűnt, magunkhoz vehetjük a sütőolajat a pultról.

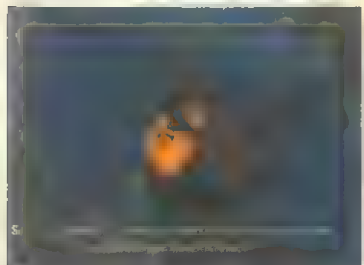
A tengerparti homokban Palido Domingo, Slappy színházi ügynöke dolgozik rajta, hogy bronzszínű istenné váljék. Színe az egykori NDK-s turistákét idézi, szóval még kevés sikert ért el az ügyben, mindenesetre elhajtana bennünket egy új korsó limonádé-



ért. (Bennünket? A nagy kalózt?!). Elmés tár-salgás bontakozik ki, amelyből egy idő után kiderül, hogy Palido tudja merre van a Bloo-d Island, ugyanis a hátára van tetoválva a térképe. Alkalmasint majd meg is nézhet-jük, ha egyszer a hasára fordul, hogy a háta barnuljon – az viszont nagyon (NAGYON) sok idő múlva lesz. Addig mondjuk vegyük ma-gunkhoz az üres korsót a hasáról, és a desz-kakapunk keresztül távozzunk.

Irány a város, azon belül is Kenny, a hun-cut limonádéárus. Most egy kicsit mi fo-gunk szórakozni vele: cseréljük ki a két kor-sót, majd rendelünk tőle meglent egy kanyar limonádét. Palido korsója alulról zárt, ami roppant sajnálatos tény Kenny számára: Guybrush ugyanis egy húzásra telemészti a teljes limonádékészletet. A kis kalóz kény-telen új üzleti lehetőségek után nézni, eh-hoz viszont már nincs szüksége a kiürült kancsóra. Vegyük magunkhoz a kancsót, merítsük meg a Kenny háza mellett álló fes-tékes dézsában, majd sétáljunk vissza a tengerpartra, hátha Palido már a hasára fordult.

Sajnos még nem. De mindjárt teszünk róla: tegyük Kenny lyukas korsóját Palido hasára, majd töltsük fel a kancsóból vörös festék-ke. Erre Palido bőrszíne ismét az egykori NDK-turisták tónusát idézi fel, de most már egy napon töltött óra után. (Már csak a

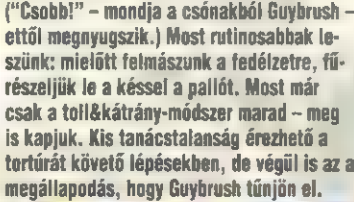


szandát hiányzik róla.) Mivel most már "cserbarna", a hasára fordul, mi pedig megsemmisíthetjük a hátát. Blood Island tér-képének magunkhoz szállítására tökéletesen kézenfekvő megoldásnak látszik, ita a fü-részfogó késsel levágjuk Palido hátát. Saj-nos ezt Guybrush kicsit barbár megoldásnak tartja, így tehát kénytelenek leszünk inkább a sütőolajat igénybe venni. Na, megvan a térkép is, már csak egy hajó kell.

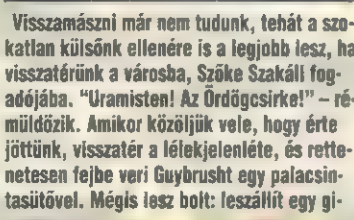
(Közben LeChuckot látjuk, amint az iménti kalózhajó jelentősen átalakított legénysé-gének parancsokat osztogat, és boldogan várja a pillanatot, amint tüzes csökekkel illet-heti Elaine ajkát, aki végre az ő halhatatlan asszonykája lesz...)

Hajót eddig csak egyet láttunk a sziget környékén, szóval kénytelenek leszünk azt

kiigényelni – irány tehát a Danger Cove! Evezünk a csónakkal a hajóhoz, és ott ka-paszkodunk fel a pallón a fedélzetre. Itt nem sokára előkerül egy fura figura, a hét tenger által rettegett LeCh... kapitány első tisztje. (LeCh...? Igen, LeCh...) Miként azt Szósi Szaki is megjósolta, a kapitány meg-kínóztat a hajójára tévedő minden hivatlan látogatót: lehet választani a palló végén hintázás és a kátrányba-tolba forgatás kö-zött. (Utóbbi mondjuk nem szereti a csim-pánzekből álló legénység, mert túl sokat kell utána takarítani, meg egyébként is kell a kátrány a hajójavitáshoz.) Marad az A-ver-zió, és Guybrush természetesen lehullik a pallóról, bár az első tiszt gyanakodva jegyzi meg, hogy nem hallott csobbanást. ("Csobbi!" – mondja a csónakból Guybrush – ettől megnyugszik.) Most rutinosabbak le-szünk: mielőtt felmászunk a fedélzetre, fü-részjeljük le a késsel a pallót. Most már csak a toll&kátrány-módszer marad – meg is kapjuk. Kis tanácstalanság érezhető a tortúrát követő lépésekben, de végül is az a megállapodás, hogy Guybrush tünjön el.



Visszamaszni már nem tudunk, tehát a szo-katlan külsőnk ellenére is a legjobb lesz, ha visszatérünk a városba, Szóke Szakáll fo-gadóijába. "Uramisten! Az Ördögcsirke!" – ré-müldözik. Amikor közöljük vele, hogy érte-jöttünk, visszatér a lélekjelenléte, és rette-netesen fejbe veri Guybrusht egy palacsin-tasütővel. Mégis lesz bolt: leszálít egy gi-



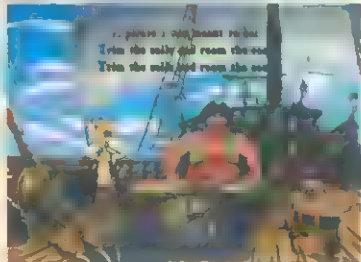
gantikus méretű csirkét a kalózkodnak! En-nek megfelelően a Tengeri Uborka kapitányi fülkéjében, a kuktában tértünk magunkhoz. Az első tiszt éppen LeChimp kapitányt, hét tenger ördögét és csimpánzákat vakargatja, miközben arról beszél, hogy milyen csoda-szép hajót fognak vásárolni az elásott aranyszoborból. Olvassunk fel Mr. Fossey-nak a ventriloquism (gyk.: hasbeszélő) könyvből egy párszor (pl.: "Mangpróba... egy... kettő... három..."), majd miután ki-szórakoztuk magunkat, használjuk a csim-pánzon. Az első tiszt azt a parancsot hallja, hogy a legjobb lesz ha befejezik a kalózéle-tet, és visszamásznak a fákra, ami a maj-mok szokásos tartózkodási helye. Miután Fossey elszaladt, magunkhoz vesszük az asztalról a rejtekhelyet tartalmazó térképet ("A nagy X jelöli a kincset!"), majd nyissuk ki az ablakot, és a cápák népes és éhes ha-dától kísérve evickélünk partra.

A színházban közben megkezdődött az elő-adás. Most ezért van zárva az ajtó, de a mű-vészbejárón még mindig bemehetünk. A visszavonult kalózcimpánzok népes serege Slappy sajátos Shakespeare-feldolgozásait

kitörő lelkesedéssel fogadja – a műélvezet helyett mi inkább menjünk fel az emeletre, és kapcsoljuk be a fényszűrőket a karra. Az X alakban keresztvező fényugarak megvi-lágítják az eldugott Elaine rejtekhelyét. Saj-nos amíg az előadás tart, nem tudunk be-menni a színpadra, így tehát mielőtt még megkezdődne a híres "Ágyugolyó zsonglőr"-jelenet a Romeo és Júliából, kenjük be a kuktából magunkkal hozott kulimással a kellektárban levő ágyugolyókat. Slappy el-repül, az előadásnak vége, a majmok egy lelkes rajongó kivételével haza a dzsungel-be, mi pedig be a színpadra, ahol kiáshatjuk Elaine szobrát. Miután biztonságba helyez-tük a Tengeri Uborka árbockosarában, út-nak is indulhatunk Blood Island és a 3. rész felé.

3. RÉSZ

Guybrush lelkesítő szónoklata ellenére a le-génység nem látszik túlzottan felajzottnak. El vannak telve a tenger illatával. Közben egy kalózhajó megtámad bennünket, de kü-lönböző harcra nem kerül sor, mert a legén-yiség el van foglalva egy bána szemügre vé-telezésével. Közben a fedélzetre szökken a rettenetes francia akcentussal bíró Rotting-ham kapitány, akinek hajzata ugyan áldásos tevékenységünk miatt némi károsodást szen-vedett, viszont még mindig roppantul érdek-lődik a Blood Island kincse után. A térképért jött. Halálos kardpárbaj veszi kezdetét, de mint azt az első részből is tudjuk, egy párvia-dalban sokkal többet ér egy éles sértés vagy egy jó ríposzt, mint egy éles penge. Erre Guybrush is emlékszik a Kardmester legyő-zésének korából – a probléma csak az, hogy a tengeri párbajban rimmel kell válaszolni. Ez még nem megy neki, tehát el is veszté a tér-képet. Mielőtt bármihez fognánk, először ezt kell visszaszerezni. Miután a skinhead kalóz távozott a térképpel, a legénység is fele-szél, és "munkához" látnak. Na, ez az a rész,



amin percekig röhögtem! (T.J. nemkülönben) A munka ugyanis annyiban áll, hogy átalakulnak tengeri dalárdává – az egész körülbe-lül olyan hatást, mintha a Walt Disney Studi-os egy jó kis zírpus musicalt forgatott vol-na a Kincses szigetből a vasárnapi családi mozielőután számára... Rettenetes! A környi-kálás addig tart, amíg fel nem fedezzük, hogy a szvingelő kalózkod nem tudnak rímet az "orange" szócskára.

A 3. rész szerintem a legmókásabb a játé-kban: az a feladatunk, hogy Pirates-szerű tengeri csatákban, majd párviadalokban le-győzzük az erre bókászó kalózkod. A ten-geri csatában fontos az ágyúk minősége, azaz mindig a fogunkra (illetve ágyúinkra) méretezett falatot válasszuk: annak a hajó-nak – könnyű fokozatban – elegendő egyet-len találatot bevinnünk, és máris a fedélzet-re szökkenhetünk párbajozni. Ha három jó ríposztot bemonduk vagy három sértésünk-re nem tud az ellenfél válaszolni, elvehetjük a kincset, amiből Porto Pollo kikötőjében új, egy számmal nagyobb méretű ágyút vá-sárolhatunk Kennytől, aki időközben be-

szállt a fegyverbizniszbe. Ez természetesen elsőre nem fog menni, mert előbb meg kell tanulnunk a kalózkodtól a sértéseket és a megfelelő ríposztokat – addig minket fog-nak legyőzni, de Guybrushnak úgyszincs kin-cse (mert ha volt, abból is azonnal új ágyú-kat vett). Kincset természetesen csak olyan kalóztól vehetünk el, akit még nem győ-ztünk le, azaz mindig egy számmal mérete-sebb kalózt támadjunk meg (nem-valami-



ádáz-, kicsit-ádáz-, közepesen-ádáz-, tény-leg-elégge-ádáz-, stb.). (Egyébként van né-hány turistahajó is a Karib-tengeren, de azokat Guybrush nem szereti megtámadni, mert az rontaná az idegenforgalmat...) Ro-hadtsonkát csak akkor érdemes betámadni, ha már megvettük a hatos szintű Romboma-ta T-47 ágyúkat, a beépített faxmodemmel. Ő egyébként más sértéseket használ, mint a többiek (és csak ő sérteget), de a ríposztok azért jók lesznek. Mivel több rímelő is van, gyengébb emlékezőtehetséggel illetve an-goltudással bíróak kedvéért összeírtam párat – már legalábbis ami eszembe jutott (zá-rójelben Rotterdam sértései):

annihilated	(depopulated)	– suffocated
negligee	(Shar-Poi)	– fiancée
homicide	(putrefied)	– fungicide
created	(nausiated)	– you've dated
at a buffet	(of the day)	– boneless fillet
cremated	(decapitated)	– fumigated
mortified	(undignified)	– identified
perforated	(intimidated)	– infuriated
swordplay	(mélée)	– running away
you've died	(sorry hide)	– formaldehyde
night and day	(to my prey)	– sit! stay!
exterminated	(irritated)	– decaffeinated
touché!	(toupée)	– cliché
celebrated	(venerated)	– fabricated
repartee	(you away)	– breath spray

Rottingham legyőzése után visszakapjuk a térképünket, és megindulhatunk Blood Island felé. Itt egy kicsit sajátos módon zajlik majd a kikötés, de azért sikeresen belevághatunk a 4. részbe.

(Khm. Azt hiszem kicsit szószátyár ez a megoldás, de szerintem Isten ellen való vétek lett volna "menj ide-vedd fel-add oda"



típusát gyártani róla. Sajnos most kicsit ki-futottunk a keretektől – de januárban befe-jezzük a hatodik küldetést is, LeChuckból emlékművet csinálunk, végre feleségül vesszük a drága Elaine-t, és bejelentik, hogy talán lesz negyedik folytatás is. Addig is egy nyereményjáték: ha valakinek tényleg támo-gatná a játék a 3D kártyáját, és be is tudja mutatni nekünk, annak a T.J.-Martin-CoVboy triumvirátus elénekli a "Hejho! Hejho! De szép is a pe! ló!" című nótát. Csúsz.)

Szeretettel köszöntök mindenkit szerény kis háztáimban, ami hosszas véragyialló küzdelem után mégiscsak visszakérült az illetékes kezébe. (Mi fáradságomba került, hogy a trónbitorlóknak csináljak egy újságot! Felkarolom, egyengetem az útját, dédelgetem, hagyom, hogy galaktikus kis rovatomat földhöz ragadtá változtassa – és tessék: a Konzolban bezeg nem csinál levelezési rovatot! Na mind egy...) Mielőtt bármihe is belekezdénék, felhívnam a figyelmet ízléses illusztrációkra, amely egyben ars poeticának is felfogható. (Íjabb korában a Battles of Hannibal c. Interactive Magic játék reklámjaként szerepelt, de azóta jelentősen feljavult. Most már szomorú vagyok, hogy előre elkészítettük az oldalt, mert menet közben kaptam egy személyre szóló karcsosnyí ajándékot Pukler András, cellőműölki olvasónktól is – na az aztán tényleg ott van a spiccen! Kár, hogy nem volt nálam zsebbeli fotóapparatom, mert mindenképpen az is idekívánczolt volna. Csak azért nem áru- lom el a kiváló darab mibenlétét, mert januárban esetleg sort keríték a műalkotás elemzésére. Na, ássunk lyukat a levélhegy közepébe! Első vendégünk a "Legalább olvassatok el!" jelígre érkezett kritikus darab:

Martin és CoVboy+ (Mi van, felhúzható az órajelem? Csak nem lepentiumprocesszoroztál?)

Tisztelt 576 én már négy éve veszem az újságot de némi romlást vélek felfedezni a lap minőségében. Pl: a 4 év alatt egy alkalommal sem emlékszem, amikor pontosan megjelent volna az újság, na jó lehet, hogy ebben a magyar posta is közrejátszott "mint általában mindenkor".

Az meglehet. Egyébként MIHEZ KÉPEST nem jelent meg pontosan az újság?!

2 az újságban levő információk nem mindig hitelesek, magyarul van benne elég sok kacsa, itt a játékok megjelenésére tesztterményeire sok cheat hibás leközlésére, téves hírek a hírek című rovatban.

Pardon, álljunk meg egy szóra!

1. A játékok megjelenési időpontjának eltévesztését elég ostoba dolog számon kérni rajtunk, mert ha akad valaki, aki nekem egy félkész játékról hétre pontosan megmondja a megjelenését, annak én a nyílt színen beny... izé, Benyovszky Mórle, vagyis odaadom a fele sörömet, hamut hintek a fejemre és nagyon nagy istenként imádom. Ha jól emlékszem, idén részemről csak én legalább hatszor írtam le ennek a csodaszép újságnak a hasábjain, hogy egy előkészületben levő játéknál a megadott megjelenési időpontok erős fenntartásokkal kezelendők. Nyilván nem az újjunkból szopjuk ezeket (bár lehet, hogy nagyobb lenne a találati arány) – a kiadó cégek hétről-hétre különböző faxokkal, előzetes infokkal és hasonló nyálánságokkal szórakoztatnak bennünket a megváltozott megjelenési időpontokról. Néha egy csúszásnak lehetnek üzleti okai is (pl. nem akarnak együtt kijönni valami hasonló stílusban futó nagy névvel), de a legfőképp azért találgatnak ők is, mert ők vi-

szont a fejlesztőtől függenek: ha azok nincsenek készen, nekik nincs mit kiadniuk. Szép példa erre mondjuk a Dungeon Keeper három éves kálváriája, vagy mondjuk mostanában a Dai-katana, amit az Eidos még novemberben is novemberre ígért, miközben Romeroék már szélteben-hosszában híresztelték, hogy március előtt akkor sem lesznek kész, ha az Eidos teljes igazgatótanácsa a feje tetejére áll és japán népdalokat énekel nekik. Gondolom sikerült megvilágítanom a problémát: az a biztos megjelenési időpont, amikor az az üzletekben már kapható. Ma, november 29-én például biton állíthatom, hogy a Tomb Raider II november 28-án jelenik meg... Ez az egyik fele. A másik fele meg az, hogy egy előzeteshez azért csak illik annál valamivel pontosabb megjelenési dátumot megadni, minthogy "majd egyszer". A harmadik fele meg az, hogy optimistán kell nézni a világot: például egy csomót el is találtunk.

A tesztterményekről (amiről asszem szintén volt már szó, de azért átveszük még egyszer): ízlések és pofonok különbözőek. A végeredmény általában a szerző véleményére van bízva, azzal a megkötéssel, hogy ha több ellenkező vélemény van, akkor esetleg felülbírálok. A szerző véleménye rendszerint azért mérvadó, mert általában olyan stílusú programot adok ki neki tesztelni, amit szeret, tehát bőven van összehasonlítási alapja. Az egy más kérdés, hogy vannak szörösebb és lágyabb szívű szerzőink is. Nálam például egy verekedős vagy mászkálós játék nem nagyon menne 60% fölé, mert egész egyszerűen nem érdekelnek – egy stratégia meg nem nagyon menne 70% alá, mert még akkor is órákat el tudok szöszmötölni vele, ha olyan ronda, mint a bűn.

Cheatek: a cheatek beszerzésének helye természetesen az Internet, a kiadó vagy a fejlesztő site-ja. (Szép példa erre egy jó kis magyar újság, ami angol kísérszöveggel közli a csaláso- kat.) Mivel egyelőre még nem a Daily Newshoz hasonló apparátussal dolgozunk, nem mindig jut idő a beszerzés, installálgatás és kipróbálás procedúrára. Sorry. (Arról nem is beszélve, hogy vannak olyan játékok, amelyeknél – ki tudja mi okból – más cheatek üzemelnek az amerikai és európai változatokban.) Vigasztaljon a tudat, hogy egy pár azért működött is...

3 Túl sok felesleges, igénytelen játékokat tesztelték le, lásd: túl sok a stratégia jellegű játékteszt, vagy tömegszámragyártott ma megjelenő szimulátoros vacak "csak az igényesebbeket kéne ezek közül letesztelni, nem minden vacokot, ami a kezetek ügyébe kerül".

Mivel kicsit rugalmasan bánsz az írásjelekkel (nemkülönbön a szöközökkel), nem tudtam eldönteni, hogy igazából túl sok a stratégiai játék tesztje, vagy túl igénytelenek a stratégiai játékok tesztjei. Végül is mind egy – szerintem TÚL KEVÉS a stratégiai játék. Ízlések és pofonok – lásd, mint fent. A szimulátorok természetesen "vackok".

Nagyon sok olyan PC-s játékot tesztelték ami még a NASA erőgépein is alig szólal meg, vagy esetleg kell hozzá

MMX, vagy 3D kártya, ez eddig mind rendben de melyik magyarnak van erre pénze!

Nem tudom, hogy feltűnt-e már neked, de az 576 KByte egy hírűség: a friss játékokat teszteljük benne. Sajnálatos módon ez a bunkó újság olyan játékokat tesztel, amelyet a bunkó fejlesztők írnak. A bunkó fejlesztők meg olyan konfigurációkra fejlesztenek játékokat, amelyet a bunkó hardware-gyártók forgalomba hoznak. A bunkó hardware-gyártók meg drágán adják a cuccaikat. Szomorú dolgok mennek mostanában. Mennyivel jobb lenne öt évvel ezelőtti konfigurakra íródott stufokat tesztelni, pl. a Secret of Monkey Islandot. Egyébként ajánlom figyelmedbe '94-95-ös évfolyamunkat, amelyben 200-as MMX-nél gyengébb gépre íródott játékok ismertetőinek valóságos hegyeit találhatod. Utánvételt kedvezményesen megrendelhető, csekket tudunk küldeni, részletek a 48. oldalon.

(Hihi. Most hallom először, hogy a NASA PC-keket használ. Nahát! Esetleg Windows 95 alatt? NAHÁT!!! Kíváncsi lennék, hogy mihez kezdenek, amikor mondjuk a Columbia leszállítása közben egy egyszerű lemezművelőnél megjelenik az a bizonyos kedves kis ablak az "Illegal operation" felirattal. Közben rájöttem, hogy semmit: reménykednek, hogy a gép a Mikropu-hányok

Most ugyan nem volt száz, de biztosíthatatlak, hogy egyenlő arányban vannak elosztva. (Mondjuk a Shadow Warrior meg az X-COM sajnos nem működik. Jaj, most látom, hogy az NFS II SE sem – seba, cheat nélkül is tők jól lehet játszani a játékokkal!)

5 a total 64 című újság miatt N64 Magazine néven szerepel az angol újságok között?

Csak. Bővebben: azért, mert egy N64 magazin. Total 64 néven megzavarhatna néhány C-64 tulajdonost.

6 tudom, hogy nehéz de meg lehetne megint próbálkozni játékiprogram készítéssel "régi szép idők" itt nem átirásra gondolok, hanem az 576 által kiadott (fejlesztett) programokra

Hm, az ötlet nem rossz, csak annyi a baj, hogy a piac elvárásai a "régi szép idők" óta kicsit átalakultak. Akkor egy ügyesebb emberke akár egy-két hónap alatt összedobott egy frankó kis lövöldözős játékot – most már 40-50 csúka is eldolgoztat néhány évet egy-egy darabon. Persze természetesen senkit nem fogunk elzavarni, ha beállít ide mondjuk a Quake III-mal



vagy a Populous 4-gyel, de házon belül egyelőre nem óhajtunk játékot fejleszteni. Bár ha jól belegondolok, alkalmasint én szoktam néha fejlesztve menekülni...

7 az utóbbi időben túl sok volt a PC-s leírás, "aminek legalább az 50%-a az igénytelen egyhangú unalmas játékokról készült", lásd 97/10-s szám 15 PC-s játékoszt, 6 db PS játékoszt, 1 db N64 játékoszt, valamiféle hasonló arányokat vélek felfedezni az utóbbi számokban is! Még szerencse, hogy valakinek eszébe jutott, hogy szét kéne választani a Konzolt és a PC-t "na ez már valami" "hála isten végre valakinek van valami esze és üzletérzéke a szerkesztőségben". Na csá az említettek próbáljátok odafigyelni a továbbiakban udvozliom a szerkesztőséget és sok szerencsét kívánok az elkövetkező időben a lap sikeres folytatásához. Horváth Balázs, Keszthely

A hetes pontra már nem is tudok válaszolni. Mindenestre gratulálok, valószínűleg matematikusnak kellett volna menned. Most már csak arra lennék kíváncsi, hogy egyáltalán te milyen típusú játékokat szerethetsz,

valamint hogyan néz ki egy ismertető, ami szerinted "igényes". Kérem a kövölközőt!

Csókulus CoVboy!

Na igen. Végre véget vetettél (vetettek) a vitának, amely a konzolosok és a PC-sek között folyt. Úgyes vagy. Ezzel kapcsolatban azt szeretném kérdezni, hogy az új, PC-s 576 KByte Magazinban lesz CD-melléklet? Vagy tartjátok magatokat az eredeti koncepcióhoz? (erre mindenképpen válaszolj a Csevegőben, ha vagy olyan kedves!) Na. A másik kérdés az lenne, hogy: ugyebár olvashattuk az újságban, hogy ciklikárokat kerestek. Csak a konzolos újsághoz vagy a PC-shez is? Én ugyanis egy PC-s táborhoz tartozó egyén vagyok és szívesen készítenék leírásokat az 576 számára (természetesen nem mint főállású újságíró, hanem mint egy próbálkozó, aki esetleg helyet kap egy extra jó magazinban). Ha van igény ilyenre, írd le légy szíves a Csevegőben a választ! Úgye bízhatok benned?!

Oskü Ambrus, Budapest.

Na igen. Martin kitűnő ötlete volt, hogy csodaszép levelezési rovatomba tévedve újságírókat toborozzon a konzolba. Jelentkeztek úgy ezren is PC-sek – és majdnem kétharmad konzolos. (Ennyit az árnyokról.) Én viszont nem keresek PC-s játékosztelődöt, mert a jelenleg meglevők is állandóan megénekelnek, ha ilyen-olyan játékot valaki másnak adok ki ismertetésre. Min-

REKLA
a szerénység nemes tulajdonság. A másik témához annyi hozzáfűznivalóm lenne, hogy ehhez a számhoz biztosan nem lesz CD-melléklet. (Ha valaki mégis találja, akkor azonnal küldje vissza, mert akkor mégsem a Martin dugta el a Panzer General II-t.) A januárihoz sem. Később meg – ki tudja? A Sors útjai kifürkészhetetlenek...

Helló CoVboy vagy Martin vagy mit tudom én! (Igen azt hiszem ebben a zűrzavarban ez a korrekt megszólítás.) Én azt képném tőletek, hogy legyen CD-tek, Hogy mit tegyetek rá? Nos, szerintem válogassátok ki az a hónapi szám-ból a legjobb játékokat! Pl. novemberi szám: Lands of Lore 2., Agent Armstrong, Incubation, stb. és még valami légy szíves vagy a WARCRAFT2-hez

(PC) cheatokat és részletezd le ezt a csomagküldő szolgálatunkat. Kösszz! Ja és még légy szíves tegyél be a Csevegőbe.

Podolszki Ákos, Mezőhegyes
Rendben, betettelek. (Egyszer van karácsony.) Fejből viszont nem tudok Warcraft-cheatokat (mondtam, hogy csak egyszer van karácsony), trainere nem van hozzá. A CD-ötlet egyébként nem rossz, majd elelmélkedek rajta. Helló CoVboy!

Egy ideig gondolkodtam, hogy megírom-e ezt a levelet, mert szerintem úgysem fogod betenni a CSEVEGŐBE (ugyanis ez a levél oda íródott) **(Mindenkinek karácsony van. Na jó: majdnem mindenkinek.)** Arról lenne szó, hogy nagyon elszaladt a ló MARTINKÁVAL. (Nicsak. Akkor nemcsak nekem tűnt fel...) Ne engedjétek PC-s cikket írni, mert nem tud realisan cikket írni Martin hulységei a 97/11-es számban: Jedi Knight-cikk

– szídj a kiváló játékot

(Fentebb már többször volt szó az ízlések és pofonok különbözőségéről. Ha megengeditek, én is elmondanám a véleményemet: én el nem cserélném a Redneck Rampage-emet a JK-ért! Nálam nem az effektek, hanem a játék a fontos. A JK egyébként tényleg nem érdemelt 77%-ot – jóval kevesebbet kellett volna kapnia, ha a Hexen II-höz viszonyítjuk!)

– a 4x83MHz-es megjegyzéséhez csak annyit szólnék hozzá, hogy ha egy másik újságban levő emberről beszél, akkor írj, mert neki csak azért van olyan jó gépe, mert egy számítécs céget vezet. **(Martin senkiről sem beszél, csak úgy nyomja a pitét, bele a levegőbe. Ha valakivel kekeckedni akarna, úgyis megcenzúráznám! Egyébként sem nagyon fog a továbbiakban itt írkalni, lesz elég dolga a konzolban...)**

Agent Armstrong cikk:

– lekirályozza a játékot és ad rá 80%-ot. Hogy van ez? Erre azt fogod írni, hogy az összehatas számít. **(Az összehatas számít. Interaktív levelezés.)** A Martin viszont ezeket írta:

– "bombajó játék, tökéletesen játszható, állati szép, elég nehéz...tök szuper."
(Végletes pasi.)

– nem írt egyetlen negatívumot sem **(Pozitív gondolkodás.)**

– megint leszója a PC-s verziót, mert "a PSX verzió talán szebb"

(Mondjuk szerelmes a PlayStationbe, de nem a PC-s verziót szóltá le, hanem a PS-t dicsérte. Egyébként is szíve-joga, hogy melyik tetszik neki jobban.)

Levelezési rovat:

– a felét elvette az 576 Konzollal **(A bunkó. Pedig én azt mondtam neki, hogy az EGÉSZET a szétválásra érkező reakciókkal töltsd fel...)**

– a másik felében szídj a levélírókat **(mondjuk szerintem is elég nagy bunkóság azon kiakadni, hogy Rain kivégzését nem jól írták)**

(Akkor most te is szídj a levélírókat?)

Egyelőre csak ezek jutottak eszembe, de légy szíves reagálj valamit a levelemre, de inkább vágások nélkül tedd be a Csevegőbe, mert mint már mondtam, szerintem nemcsak az én véleményem. Előre is kösz, csá!

Farkas Sándor/Ede/, tájfutó, Jászapáti Betettem. Kellemes karácsonyt!
U.i.: Ismersz valakit, aki tájfutó, vagy az volt?

Hogyne, a Monspart Saroltát. Meg a Rézműves Bélát. Ja, hocs, az nem tájfutó, hanem tájbokszos.

(Hopp, egy kis intermezzo következik: MIKI-ng maestronak üzenem Tapolcára, hogy a továbbiakban nem muszáj két példányban elküldenie a levelét, azonkívül emlékszem még rá. "Nézd, lebeg a vízen...")

Hello CoVboy! Először is szögezzük le, hogy Bencének hívnak. **(Valami szöveget ütött a fejembe...)** De ha akarsz szólíthatatsz Kíllernek is, ugyanis hálózatban ez a nevem (fedő). **(Kedves Fedő! A hálózat csapdájában vigyázz a kíllerrel!) ÉN PC-s vagyok! (Nahát. Pedig azt hittem, hogy egy Nintendo-hálózatból üzensz.)** A konzol *****

***** **(Sponsored by Fedő, Censored by CoVboy)** Az újság kétféle bontása szerintem nagyon jó ötlet. Ezért tippekkel szolgálnék a Kbyte-hoz **(NEM KONZOL!)**

1. Például negyedévenként lehetne CD, rajta gamek demoival... stb. **(Ugorjunk.)**
2. Siralmas játékokról NE legyen leírás, pl 97/11 Spirou, Tin Tin in Tibet. Lehetne helyettük valamilyen rovat vagy leírás értelmesebb játékokról.

3. Szerinted melyik játék jó úgy mostanában! **(Hát mostanában a fájor. De egyébként én tűrhetőnek tartom a Panzer II-t, a Gettysburgot, Age of Empiret, Monkey 3-at is mostanában. A Civ II-t pedig mindörökké. Ámen.)**

4. Hány oldalas lesz a KByte? **(Hát ahogy így elnézem, az még mindig ugyanúgy 48+8, mint eddig. Közérdeklő közlemény: ha árat nem is, de terjedelmet bármikor módunkban áll csökkenteni, ha a nép is úgy akarja...)**

5. Mi a Doom 1-nek a története, mert én még ma sem tudom. **(Röhej, mi?) (Már nem nagyon emlékszem, pedig vagy négy éve nagyon belemélyedtem. Majdnem két percet.)**

6. Nem értem azt a kifejezést, hogy szilikongyerek. Mit jelent? **(Martin nevezi így azokat a gyerekeket, akik fejből tudják minden Mortal összes kivégzését illetve mindenféle -ítyjeit. Meg egyébként így hív mindenkit, aki meg tud különböztetni egy winchestert egy hangkártától.)**

Na ennyi lett volna. Az utóbbiak már vallatni is lehetne, mert kérdések, ha nem vettéd volna észre. Please válaszolj, különben hiába pazaroltam a papírt, a tintát, meg a bélyeget.

Sir Benco Csányi, Győr

Na ennyi fért bele ez évi utolsó levelezési rovatunkba. Az ünnepek alkalmából kívánom mindenkinek azt duplán, amit ő nekem. Egyébként meg vigyázzatok magatokra szilveszterkor, ne essetek be a dolgok alá (vagy ha mindenképpen muszáj, akkor legalább puhára), ne dobáljátok petárdákat (vagy ha mindenképpen muszáj, akkor legalább tizes kötegekben), ne dudáljatok az ablakom alatt éjfél után (de ha muszáj, akkor a kutya 75 kilót nyom és idegesíti a dudálás (én is és engem is)) – hirtelen most nem jut más eszembe, szóval búcsúozom is.

CoVboy

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

Novembertől szombaton is nyitva 9-13-ig!!!

CD ÍRÁS 600,- + ÁFA - tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

21" 1024x768 monitor	31.600,-
15" 1024x768 monitor	19.600,-
17" Apple SVGA monitor	88.000,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép:	
Intel Pentium III, 400MHz, 64MB RAM, 1GB HDD, 32MB VRAM, 16x CD-ROM, 16x DVD-ROM, 16x FireWire, 16x USB, 16x LAN, 16x Modem	71.600,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép:	
Intel Pentium III, 400MHz, 64MB RAM, 1GB HDD, 32MB VRAM, 16x CD-ROM, 16x DVD-ROM, 16x FireWire, 16x USB, 16x LAN, 16x Modem	71.600,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek teljes körű tesztelésben, 386-tól Pentium 200-ig, 24 óra teszteléssel,

1+2 év garanciával, rakáró! Teljeskörű szerelési szolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árunk ÁFA nélkül. 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árcékjegyükünket!!!

BALATI Computers

1106 Budapest, Thököly út 83.

Alaplapok, alkatrészek, CD-ROM-ok,

CD lemezek, hangkártyák,

DSM kártyák, egyéb alkatrészek,

Internet szolg. 3000 Ft + ÁFA-tól

1166MMX, Acorn TC, 1.44, 2.88 UDMA,

32MB SDRAM, 14" hsz. 1035g. b.ár.

132.900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit
beszámítjuk.**

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

számítógép

vásárolnak, vagy az 16
KByte-ban kapható pro-
mokat adnak régi könyvekért,
papírrégiségekért, 1920 előtti
képekért, stb.

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132

Tel: 1295-303 (9-14 óráig)

HP Duna Szakáruhá

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7
(Duna Ház)
Tel: 215-2574

JÁTEKBOX

Duna Ház
IX. Boráros tér 7
Tel: 215-2574

SÜBA

Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel/fax: 347-1534

**Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők,
alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:**

IONERA ZIP Drive párhuzamos port 29.900,-

Külső kivitelű, 100MB-os cserélhető

lemez meghajtó

Diamond Monster 3D 3400

3DFX Voodoo, 4MB EDO RAM, 8 játék CD-vel

(3D-s kiegészítő kártya, már megfelelő VGA

mellé)

32000-as kábel vezérlő MODEM

33 Virge PCI, 4MB RAM

VIP 8000 hangszóró pár,

számla

ASUS aktív speakerpár,

számla táppal

Gravis és Sound Blaster hangkártyák, Gravis,
Thrustmaster botkormányok teljes kínálata!

PILOT-COMP

PILOT-COMP Kft.
Nyitvatartás: 10-18, szombaton zárva
1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Telefon/fax: 351-2334, tel: (30) 427-086

Az árak az ÁFA-t
nem tartalmazzák!

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Eladó CD32. 2 db control pad, 19 db CD. A játékok külön-külön is eladók. Tel.: 06-23-416-086

Commodore-64-Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítmények. Tel.: 418-88-45, 06/30/510-510

C64 KÍNÁL

Eladó: C64-es monitor 5e Ft, 85 db tele lemez 5e Ft, lemeztartó 1500 Ft, 1541-es floppy 2e Ft. Tel.: 06/78/404-224

PC KERES

Megvételre keresek Ishtar 1-2-3 programot ármegadással. Sürgős. Török Miklós Szeged, Tel.: 62/329-219 (16 h után)

PC KÍNÁL

Eladó egy vadonatúj Formula T2 kormány + pedál, az eredeti ár (35 000 Ft) helyett 28 000 Ft-ért. Erd.: 06/30/534-162

Játékaimat eladnam: Caesar2, Road Rash, Heroes of Might & Magic, Gene Wars, Creature Shock, Earth Worm Jim, 3D Ultra Pinball2. Irányár: 3500 Ft/db. Érdeklődni: Jerkovich Péter Tel.: 173-8834

EGYÉB KERES

MD2-re megvennem az NHL 96 vagy 95 Hockey-t. Dudás Tibor 3555 Harsány, Petőfi u. 4. Tel.: 46/392-504

EGYÉB KÍNÁL

Eladó SEGA Megadrive II. 2 db joystick, 5 db játék. Irányár: 30 000 Ft. Érdeklődni: 06-46-350-306

Szeretném eladni Tiny Toon GameBoy kazettámat és Pinocchio-t cserélni a Donkey Kong 1-2-re. Érdeklődni: Spengler József Magyarpolány, Sallai u. 36. Tel.: 06-88-231-063

Eladó PSX-re eredeti Die Hard Trilogia 10 000 Ft-ért vagy elcserélném. Érdekel: Formula 1 97 vagy Andrei Racing. Erd.: 06-20-384-236, ill. 06-34-350-213-as telefonon.

Eladó SEGA MS. 1 joy, 9 játékkazetta 30000 Ft-ért. Tel.: 28/366-083 Matejka Márton

Eladó SEGA GameGear 12 db játékkal, TV Tuner-rel, esetleg külön is. (játékkazetták 1500 Ft-tól) Tel.: 155-39-51 (16 óra után)

Eladó SEGA Megadrive, 2 joystick, 4 játékkal (Sonic, NHL 94, 2 új: NHL 97, MK3). Érdeklődni: Baran László 2481 Velence, Úttörő u. 49. Tel.: 06-22-471-558

Óriási kínálat: kitűnő állapotban lévő Super Nintendo, 1 joy, 1 játék, 15 db 576 Kbyte újság eladó. Ár: 16500 Ft. Tel.: 06-48-475-843 (7 óra után)

Eladó SNES alapgep, 1 joy, Donkey Kong2, Lost Vikings, Sim City. Irányár: 24000 Ft. vagy PSX-re cserélhető. Tel.: 285-51-51 Kiváló karacsony! ajándek!

Eladó Terrordrome Thunderdome CD-k. Keresem a Terrordrome 5. részt. Tel.: 06-62-293-723 Kis Dani

Eladó N64-re Killer Instinct Gold 12500 Ft-ért. Cím: Gergely Krisztián 9073 Bony, Ady E. út 15/a. Tel.: 06/96/451-506 (16 h után)

Eladó SEGA Megadrive II. 6 joy (3 hatgombos), 9 játék (NBA 97, NHL 96, I.S. Soccer Deluxe, Samparas 96, Super S. F. 2, Urban Strike stb.) Lehetőleg egyben. Irányár: 69 000 Ft. Balogh István 8900 Zalaegerszeg, Erkel F. u. 23/6. Tel.: 92/331-303

SNES-re eladó: Super Metroid 3, Secret of Mana darabja 7000 Ft. Tel.: (061) 290-3855

Eladó PSX-re sürgősen: FIFA 97 és NHL 97 - 9000 Ft/db. Érdeklődni lehet a 99/315-938-as telefonszámon.

Eladó SEGA MD2: 2 joy, 5 játék: FIFA 97, Ultimate MK3, Smurfs, Primal Rage, Rock N' Roll Racing. Ár: 30000 Ft. Tel.: 06-93-386-305

Eladó SMD játékok: MKII 5500 Ft, Asterix 3000 Ft, King of the Monsters 4500 Ft, Cliffhanger 2500 Ft. Tel.: 85/361-206

Eladó egy fantasztikus SEGA Saturn, 2 joy, RF Uncabell, Daytona USA, Batman Forever. Mindössze: 46900 Ft. Tel.: 2807237

Eladó PSX-re: Tekken/Platinum WipeOut/Platinum Alien Trilogy, Destruction Derby. Összesen: 19 000 Ft-ért. Darabonként is megvásárolhatóak 5000 Ft/db. Tel.: 208-4716

SNES-re eladó: MK3 - 5500 Ft, Killer Instinct1 - 5000 Ft, Street Fighter2 - 2000 Ft, Power Drive - 5000 Ft, Virtual Soccer - 1000 Ft, Paws of Fury - 7500 Ft. Erd.: Tel.: (62) 346-996

PSX-re Chessmaster 3D eladó. Hibátlan karmentes. Măshol ne keresd, úgysem találz. Ritkaság. Ár: 10000 Ft. Tel.: 62/482-980

Óriási kínálat: SNES, 2 joy, FIFA 97, UMK3. Mindössze: 25000 Ft. Rausz István 2094 Nagykovácsi, Rozmaring u. 13. Tel.: 138-9311 Csak egyben!

Eladó Nintendo 64-re Mario 64 - 11 000 Ft-ért. Tel.: 277-9709 (16 h-tól)

EGYÉB CSERE

CD32 cserepartnert keresek. Kínálat: Jungle Strike, Super Stardust, Beneath a Steel Sky, Liberation 3D, James Pond2. stb. Tel.: 34/338-666

Elcserélném SMD játékomat (alapgep, 1 joy, Sonic2, Batman Forever) Toshinden vagy WipeOut PSX CD-re (bármely rész érdekelt). Dudás Szilárd 6509 Baja, Bernhart S. u. 84

N64-re Turok c. programot Super Mario 64-re cserélnék. Tel.: 88/214-585

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágot hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:
Közületeknek:

20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS:		<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> KÉRES	<input type="checkbox"/> KÍNÁL	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
		<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> ROVAT	<input type="checkbox"/> OPCIÓK	<input type="checkbox"/> INVERZ	<input type="checkbox"/> KERET	(+50% FELÁR)
								(+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....
Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

Megrendelem az **576 Kbyte** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....
Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
A megjegyzés rovatba ird be:

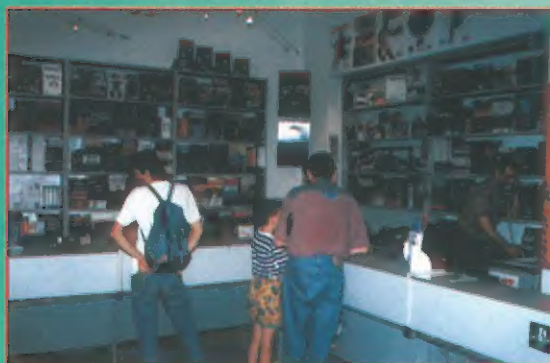
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79.-	91/2.	79.-	92/5.	98.-	94/4.	168.-	95/1.	218.-	96/1.	318.-	97/1.	318.-
90/3.	79.-	91/3.	79.-	92/9.	98.-	94/5.	168.-	95/2.	218.-	96/2.	318.-	97/2.	318.-
90/4.	79.-	91/4.	79.-	92/10.	98.-	94/6.	168.-	95/3.	218.-	96/3.	318.-	97/3.	318.-
90/5.	79.-	91/6.	79.-	92/11.	98.-	94/7-8.	336.-	95/4.	218.-	96/4.	318.-	97/4.	318.-
90/6.	79.-	91/10.	79.-	92/12.	98.-	94/10.	218.-	95/5.	218.-	96/5.	318.-	97/5.	318.-
90/7.	79.-					94/11.	218.-	95/6.	318.-	96/6.	318.-	97/6.	318.-
						94/12.	218.-	95/7-8.	576.-	96/7-8.	576.-	97/7-8.	576.-
								95/9.	318.-	96/9.	318.-	97/9.	318.-
								95/10.	318.-	96/10.	318.-	97/10.	318.-
								95/11.	318.-	96/11.	318.-	97/11.	318.-
								95/12.	318.-	96/12.	318.-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltséget) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az előbbi példányok.

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

**576 KByte
a Pólusban is!**

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**



**Ugye Te is felkeresed
bennünket
december 1. és január 4.
között a budapesti
Vörösmarty téren,
ahol hatalmas akciókkal,
leértékelésekkel vár téged
karácsonyod első számú
szállítója az 576KByte!**

HERTA



bruttó ÚJDONSÁG!
399.900,-

**Az ideális konfiguráció
csúcsteljesítményű alkalmazásokhoz!**

- TYAN (USA) ATX Pentium alaplapp
- Intel TRITON TX 512kB cache
- Intel PENTIUM 166MHz MMX processzor
- 32 MB SDRAM -1,44 MB floppy drive
- 2100 MB winchester - CD ROM
- SoundBlaster AWE 64 hangkártya
- 300W aktív hangfal
- 33600 belső faxmodem

1 hónap ingyenes Internet hozzáféréssel

- Hercules Stingray 128 6 MB PCI VGA csatoló + 3 ajándék játék CD
- Goldstar 15" SVGA LR/NI digitális monitor
- ATX miditorony ház
- 104 gombos magyar billentyűzet
- Genius F20 joystick + ajándék játék CD
- Microsoft OEM egér + pad

AJÁNDÉK!
A szelvény bemutatója
ajándékba kapja a joystick-
et és a hangfalat



e-mail: hertakt@herta.hu

BUDAPEST XV., SZENTMIHÁLYI ÚT 131. TELEFON/FAX: 419-4020 (Pólus center)

BUDAPEST V., NYUGATI TÉR 7. TELEFON/FAX: 302-4175 (Griff áruház)

BUDAPEST X., KEREPESI ÚT 73. TELEFON/FAX: 262-3164 (Plazza üzletközpont)

BUDAPEST V., BELGRÁD RAKPART 12. TELEFON/FAX: 266-5052

BUDAPEST III., VÖRÖSVÁRI ÚT 23. TELEFON/FAX: 368-8864

BUDAPEST VII., DOHÁNY U. 37. TELEFON/FAX: 322-7846 (Számítástechnikai szaküzlet)

BUDAPEST XX., KOSSUTH L. U. 33. TELEFON/FAX: 285-6006 (Erzsébet áruház)